**100 PÁGINAS! PÔSTER DUPLO! NOVIDADES!**




Official Nintendo Seal

**OS MELHORES JOGOS DO ANO CHEGARAM! ZELDA SPIRIT, POKÉMON EXPLORERS OF SKY E**

# NEW SUPER MARIO BROS. Wii™

O superclássico reinventado para o século 21

Jogue com até quatro amigos ao mesmo tempo

Novas roupas, itens e inimigos

Nº 128 R$ 8,90




Tambor

**MURAMASA**
SAMURAIS, NINJAS, MAGIA, ESPADAS E MUITA AÇÃO NESTE GAME ANIMAL

**RESIDENT EVIL**
USE O Wii PARA DESTRUIR ZUMBIS NO NOVO DARKSIDE CHRONICLES

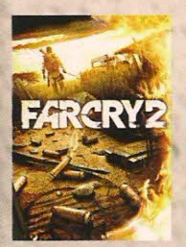
**FIFA 10 É DEZ**
E MAIS LANÇAMENTOS, DICAS, O NOVO DSi E MUITO MAIS!

# O jogo que você quiser, no seu celular.

Envie um torpedo grátis com a palavra JOGOS para 250 e tenha a maior variedade de games no seu Claro.




- Os melhores jogos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerras.
- Dez lançamentos todo mês, três exclusivos.








AlmapBBDO
ARMY
SPECIAL OPERATIONS
Verifique a compatibilidade do aparelho com o serviço. Serviço pago. Consulte seus pais antes de enviar essa mensagem. Game para celular. © Disney. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas. Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.
Claro
idéias
www.claroideias.com.br


Wii
New SUPER MARIO BROS. Wii
UP TO 4 PLAYERS!
1 À 4 JOUEURS!
¡DE 1 A 4 JUGADORES!
E
ESRB
Nintendo

## CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente: se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!










# I'M BACK!

Em janeiro deste ano, eu estava em Kyoto, cidade histórica japonesa recheada de templos com muita beleza e também séculos de história para contar. Claro, que dentre tantos templos teria de haver para nós, o maior de todos: a sede da maior empresa de games do mundo que dá o nome a esta revista!

Não precisa nem dizer que ir até a sede da Nintendo era quase uma obrigação de gamer. Ao chegar na frente do prédio me veio aquela vontade de entrar. E lá fui eu na maior cara de pau do mundo tentar "invadir" a empresa, mas acabei barrado por um segurança.

Agora quem imaginaria que eu voltaria ao Brasil e seria chamado para comandar uma das maiores revistas de games do planeta. A Nintendo World já tem 11 anos de existência, 128 edições publicadas e quase nunca saiu das bancas. Eu fiz parte desta história quando entrei como redator aqui em 1999 onde fiquei até meados de 2004, e agora estou de volta! Sou muito grato aos leitores que de 1998 até hoje têm acompanhado todas as emoções deste "Mundo Nintendo" e que se não fosse por vocês, a revista não teria durado tanto tempo e eu também não teria um emprego assim tão bacana!

Nesta edição, além de 100 páginas, nós começamos uma reformulação que ao longo das edições você perceberá com retorno de novas e antigas seções. Sim, o Hot Shots voltou com uma cara diferente. O Game Art também levou um tapa no visual e a seção Downloads (destaques de Wiiware, DSi Ware e Virtual Console) acabou de estrear.

Vale lembrar que a Nintendo World é uma revista para quem ama os games! Não importa se você é Nintendista, Sonista, branco, preto, amarelo ou verde. Se você vive no Brasil, em Portugal ou no Reino dos Cogumelos. A revista é para você que, como nós, curte a Nintendo.


**— Renato Siqueira**
**Editor-Chefe**
**renato.siqueira@nintendoworld.com.br**
**www.nintendoworld.com.br**
**www.twitter.com/penpas**

# NINTENDO DSi LL
## TERÁ TELA MUITO MAIOR!



A Nintendo finalmente anunciou no Japão o lançamento do novo DSi LL, o portátil que será uma nova versão do DSi. O que mais chama a atenção neste novo modelo é o tamanho do aparelho que tem dimensões de 161 mm de altura e 213 mm de largura. O LL pesará cerca de 314g, enquanto o DSi pesa apenas 214g. É claro que este novo tamanho foi criado para acolher duas telas com mais de 8cm, quase 93% maior do que o modelo atual.

O LL terá uma tela com angulação maior que permitirá novas aplicações como a leitura de e-books e a possibilidade de assistir vídeos em Widescreen.

Do ponto de vista técnico (de hardware e software!) os dois consoles serão exatamente iguais, mas a nova versão terá alguns extras. O aparelho virá com duas canetas Stylus, uma quase igual a que conhecemos mas 4 mm maior, e uma outra mais estilosa. Além disso, a bateria do aparelho terá mais vida útil. Com brilho médio da tela, a bateria deve durar de 9 a 11 horas em comparação a do DSi dura entre 6 e 9 horas.

Do outro lado do mundo este novo aparelho será lançado no dia 21 de novembro custando cerca de 20 mil ienes (R$384) e virá nas cores Wine Red, Dark Brown e Natural White. Por enquanto não há informações sobre o lançamento do aparelho no Brasil.

## O MARIO FALOU DEMAIS ESTE MÊS!

Charles Martinet, o ator americano que é dono da voz de Mario em todos os games da Nintendo deu com a língua nos dentes. Ele postou no dia 17 de outubro, no Twitter (Microblog que é mania na internet!) a seguinte frase: "Estou saindo para dublar um incrível novo jogo do Mario e não é New Super Mario Bros Wii e nem Mario Galaxy 2, mas será insanamente divertido!"

A declaração foi o suficiente para causar um furor na internet. Questionada a Nintendo não deu nenhuma declaração, mas a mensagem de Martinet foi apagada dias depois. Será que ele tomou uma bronca?





## A MUDANÇA DE ÚLTIMA HORA!

O diretor de arte da nova versão de A Boy and His Blob (veja o review na página 76), Marc Gomez, revelou que a primeira idéia que o estúdio teve para a criação do design dos personagens do remake era um garotinho radical e uma gosma verde. Depois disso, uma versão do jogo para o Nintendo DS foi liberada para a imprensa, mas não foi bem recebida. O resultado foi a reinvenção do game que teve seu lançamento no DS cancelado e um novo criado do zero para o Nintendo Wii. Abaixo você confere a arte das capasdo game cancelado e do Wii

## BATTLE ARENA TOSHINDEN NO Wii



A Takara Tomy resolveu reviver o clássico game de luta 3D, Battle Arena Toshinden, que foi lançado no Playstation há 10 anos. A nova versão do game deve chegar diretamente ao Nintendo Wii em dezembro no Japão, com novos personagens e um sistema de jogo baseado em combos. Por aqui, nada foi informado sobre seu lançamento.

## FELIZ ANIVERSÁRIO TARTARUGAS NINJAS

A Ubisoft resolveu comemorar o aniversário de 25 anos da criação das Tartarugas Ninja com o game TMNT: Arcade Attack! Que nada mais é do que novo jogo das mutantes no estilo que as consagrou o Smash-Up, ou seja você vai andando e socando sem piedade os criminosos.

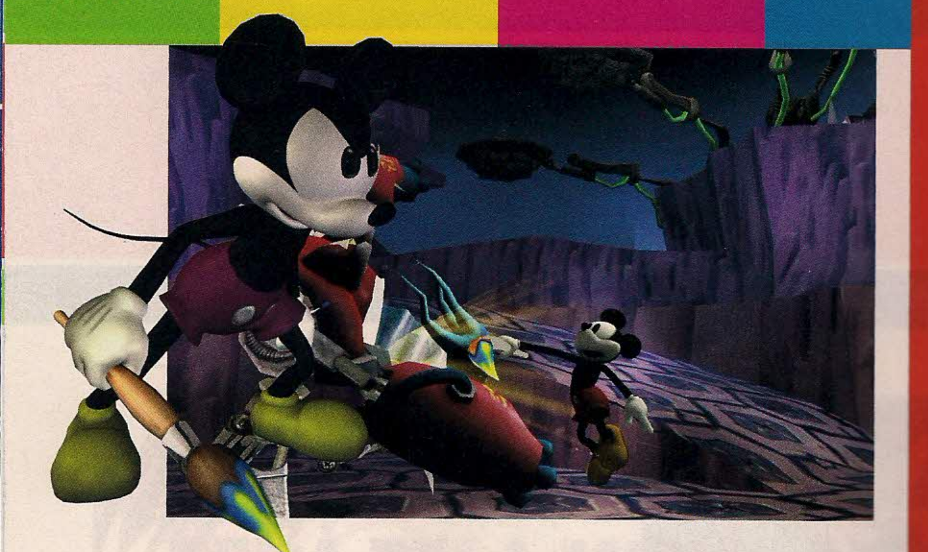






## O AMOR ESTÁ NO AR

No Japão não se fala em outra coisa além do game Love Plus, lançado exclusivamente por lá. O simulador de namoro da Konami faz o jogador entrar em contato com 3 belas garotas e conquistar uma delas. A partir daí o jogador ganha uma namorada virtual. Usando o relógio interno do portátil, a garota passa o dia na escola ou no trabalho e dorme a noite junto com você. A falta de cuidados pode fazer com que ela desista da relação. Esquecer o aniversário dela nem pensar! É motivo para um pé na bunda na certa! Mas o melhor de Love Plus é que as garotas falam o nome do namorado e pedem atenção fazendo com que você precise ligar, mandar mensagens e marcar encontros e até levá-las ao cinema. Calma, tudo isso fica só dentro do game.



## MICKEY E SEU JOGO BIZARRO

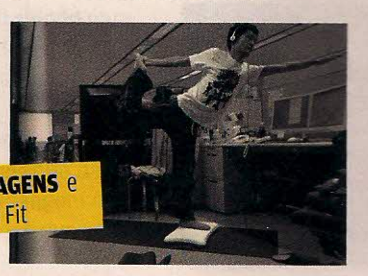
Epic Mickey é o nome do jogo exclusivo do Wii que trará Mickey e outros personagens Disney de uma forma jamais vista antes. O jogo será do gênero plataforma e a história envolve a casta de personagens obscuros que nunca aparecem nos desenhos da empresa. Na história, Yen Sid (Disney escrito ao contrário!), feiticeiro de "The Sorcerer's Apprentice", episódio do longa-metragem de Walt Disney "Fantasia" (1940) inventa um mundo para ser habitado por estas criações esquecidas. O coelho Oswaldo, que foi o primeiro personagem de desenho animado de Walt Disney criado em 1927 é o mais antigo habitante deste mundo. Com o passar dos anos, Oswaldo observou com rancor a popularidade de Mickey. Mas, a coisa chega ao limite mesmo quando o rato encontra Yen Sid e por um erro inocente acaba destruindo o mundo criado para estes personagens! O erro levará Mickey para dentro deste mundo proibido cheio de lembranças amargas onde terá que enfrentar o problema que ele mesmo criou. Bizarro é pouco! O game deve sair entre julho e novembro de 2010.

---

## O EMPREGO DOS SONHOS

Para procurar emprego no Japão é costume fazer inscrições nas empresas e receber delas um livro de boas vindas, que explica como é processo seletivo e o local de trabalho. No ano passado, a Nintendo mandou para seus futuros funcionários um guia dourado! O livro é muito bonito e cheio de detalhes. O que nos chamou a atenção foram as fotos de dentro da empresa. Olha só.





**DESENHOS DE PERSONAGENS** e funcionários usando o Wii Fit

## TOP 5

**Os mais vendidos no Japão**

1 Pokémon Heart Gold e Soul Silver
2 Wii Fit Plus
3 Tomodachi Collection
4 Dragon Quest IX
5 Wii Sports

## THE BEST

**Os games mais jogados pela redação em outubro de 2009**

1 New Super Mario Bros Wii
2 FIFA 10
3 Wii Fit Plus
4 Muramasa
5 A Boy and his Blob

## OS PROCURADOS

**Os mais esperados pelos leitores e pela redação da NW**

1 New Super Mario Wii
2 Epic Mickey
3 The Legend o Zelda: Spirit Tracks
4 Super Mario Galaxy 2
5 Metroid: The Other M

## HOT PAINT

Você quer ter seu desenho publicado na Nintendo World? Então, fique esperto que a seção Hot Paint vai voltar! Basta mandar suas obras de arte para:

Rua Heitor Penteado 585, São Paulo/SP, CEP 05437-000.

Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT e dentro da carta o seu nome e endereço atrás do desenho!

# 6º TROFÉU GAMEWORLD

A premiação dos melhores jogos do ano cresceu tanto que vai ganhar um evento especial em que você, fã de games, é a pessoa mais importante – Fernando Souza Filho

## PARTICIPE E CONCORRA A UMA VIAGEM PARA O E3, NOS EUA



O troféu Gameworld é a ponta do iceberg das iniciativas ousadamente pioneiras aqui da nossa Tambor. Assim como no caso do Video Games Live, que a Tambor foi pioneira ao trazê-lo para o Brasil em 2006, a editora também esbanja pioneirismo no Troféu Gameworld, que chega à sua 6ª edição em 2010.

O 6º Troféu Gameworld vai acontecer no dia 31 de março no Centro de Convenções Frei Caneca, em São Paulo. Dentre várias novidades, uma delas é que o público contará com uma programação durante todo o dia, a partir das 10h da manhã, no 4º pavilhão do shopping, em uma área de 2.100m². No amplo espaço, os principais players nacionais e internacionais da indústria de entretenimento estarão com stands e atividades, como campeonatos de vídeogames para todas as plataformas, autógrafos, shows musicais, brindes, sorteios, quiz, cosplay, exposição da história dos videogames, palestras, desafios, degustações de jogos e diversas outras atrações. O leitor e o internauta da EGW poderá acompanhar através das revistas e os sites da Tambor até o dia do evento.




**OSHOPPING** Frei Caneca

Outra novidade é que, nesta próxima edição, a Tambor premiará um leitor da plateia que acompanhará a equipe de jornalistas da redação para Los Angeles, em junho de 2010, para a cobertura da E3. Somente participarão dos sorteios quem estiver na platéia do Troféu Gameworld com a camiseta oficial do evento.

### MUDANÇAS NA ESCOLHA DOS VENCEDORES

As categorias passaram por reformulações e a partir desta edição o Troféu conta com dois tipos de júri: o Popular, formado pelos leitores e internautas que votarão em 12 categorias, e o Especializado, formado por executivos da indústria, varejo, vitrinistas, arquitetos, acadêmicos, jornalistas e blogueiros.

A inscrição de cada categoria vai obedecer a alguns critérios básicos:

**Melhor celular para jogo:** Fabricantes disponibilizam as informações e indicam os seus aparelhos lançados em 2009, para votação do júri especializado.

**Case publisher mobile:** Produtoras disponibilizam os cases de jogos de 2009, para votação do júri especializado.

**Melhor experiência de compra:** Após escolha através do público para a melhor experiência, a Tambor efetuará uma compra de teste (não identificada) nas cinco primeiras lojas.

**Melhor vitrine de videogames:** Lojistas enviam duas imagens de ângulos diferentes para votação do júri especializado.

**Melhor site e-commerce de games:** Empresas inscrevem seus sites, através de envio dos links para votação do júri especializado.

**Melhor campanha publicitária de games:** Os players enviam peças de toda a campanha (online, offline, TV, rádio, mídia exterior e ponto-de-venda).

### CRITÉRIOS PARA AS CATEGORIAS DO JÚRI POPULAR

Serão cinco jogos e/ou empresas indicadas para cada categoria do Júri Popular. Três jogos serão escolhidos pelos alunos do curso de Jogos Digitais da Universidade Cruzeiro do Sul - campus Liberdade, sob a orientação do professor Luís Naito, coordenador do curso e equipe de professores, em evento a ser realizado no dia 1º de dezembro, no auditório da própria universidade. O evento será aberto ao público.

Se você estiver interessado em




**IMPRENSA,** artistas e gamers no ano passado

## DIVISÃO DAS CATEGORIAS

**Júri Popular**

1. Melhor Jogo PC
2. Melhor Jogo PS3
3. Melhor Jogo Wii
4. Melhor Jogo PS2
5. Melhor Jogo NDS
6. Melhor Jogo PSP
7. Melhor Jogo do Ano
8. Melhor Jogo X Box 360
9. Melhor Distribuidora MMO - Nacional
10. Melhor Produtora / Desenvolvedora
11. Melhor Operadora de Celular
12. Melhor experiência de Compra

**Júri Especializado**

1. Melhor Celular Para jogo
2. Fabricante de Chip Gráfico
3. Fabricante de Fonte de Alimentação
4. Case Publisher Mobile
5. Melhor Distribuidora de Jogos
6. Melhor Vitrine Vídeo Games
7. Melhor Site E-Commerce de Games
8. Melhor Campanha Publicitária Games

participar, envie um e-mail para troféu@gameworld.com.br com nome completo, e-mail e telefone. Os 70 primeiros a mandarem e-mail poderão participar do debate. A capacidade do auditório é de 130 lugares. Na ocasião, teremos uma palestra com profissionais do mercado. Acesse o site www.egw.com.br e conheça os palestrantes.

A relação dos melhores jogos do ano será indicada por: Pablo Miyazawa (revista Rolling Stone), Renato Villiegas (jornal Destak), Theo Azevedo (UOL), Renato Bueno (Play TV), Renato Siqueira (revista Nintendo World), Marcel R. Goto (jornalista e desenvolvedor), Odair Braz Jr. (portal R7), Ignácio Alencar (Arena MMO), Elis Monteiro e Alexandre Ziebert (Fórum PCs), Renata Honorato (IG) e Jacson Boing (Adrenaline).

Para completar a lista dos cinco jogos indicados, a mesma equipe de jornalistas, juntamente com profissionais especializados do mercado, entre eles dois executivos da Microsoft, dois executivos da Nintendo, dois executivos da Sony e quatro representantes do Varejo, indicarão os outros dois jogos, no formato de votação.

Os indicados estarão disponíveis para votação do público a partir do dia 1º de janeiro de 2010 no site oficial do Troféu Gameworld (www.gameworld.com.br).

## CRITÉRIOS PARA O JÚRI ESPECIALIZADO

Esses são os critérios para escolha das categorias do Júri Especializado:

**Melhor Celular Para jogo:** preço, design, tamanho, disponibilidade, divulgação e inovação.
**Fabricante de Processador Gráfico:** preço, performance, inovação, divulgação e diversidade.
**Fabricante de Fonte de Alimentação:** preço, performance, assistência técnica, divulgação e distribuição.
**Case Publisher Mobile:** preço, jogabilidade, gráfico, divulgação, distribuição, inovação e menu.
**Melhor Distribuidora de Jogos:** preço, atendimento, divulgação, visitação, exposição, incentivo, processo logístico/financeiro, acervo e prazo de entrega.
**Melhor Experiência de Compra:** atendimento, conhecimento do produto, entrega, preço, diversidade, forma de pagamento, facilidade na compra e layout (loja física ou site).
**Melhor Vitrine Vídeo Games:** disposição, acesso, beleza, layout, composição e design.
**Melhor Site E-Commerce de Games:** layout, acervo, disposição, peso, segurança, conteúdo, qualidade do produto, atendimento, preço, formas de pagamento e prazo de entrega.
**Melhor Campanha Publicitária Games:** preço do produto ou serviço, clareza na mensagem, inovação na campanha, canais e sinergia.

## AGORA SÓ FALTA VOCÊ

Pronto, agora só falta você. As turbinas já estão ligadas para o 6º Troféu Gameworld que, pode ter certeza, vai ser inesquecível. Participe da votação, dê sua opinião, agite para so amigos votarem no que você considera os seus favoritos. Esse Troféu é feito de gamer para gamer, sua participação é tão essencial que não conseguimos imaginar todo esse processo sem sua presença. Estamos esperando por você!









Variedade de gêneros é o que resume bem a seleção de lançamentos em games para o seu Claro. Para os fãs do rock nacional, que tal conferir um game super desolado da cantora Pitty? Fãs de cinema podem curtir o game da animação UP. Quem gosta de esporte pode aproveitar seu Claro e jogar o novíssimo Fight Night Round 4. E quem é hardcore gamer não pode perder o lendário Mega Man III.




# FIGHT NIGHT ROUND 4

Produtora: EA




A mais aclamada franquia de boxe está de volta! EA SPORTS Fight Night Round 4 é um dos mais premiados jogos de boxe para celular. Seja um lendário boxeador como Mike Tyson ou Muhammad Ali, e nocauteie vários competidores da mais impressionante seleção de boxeadores da história! Fight Night Round 4 leva ao nocaute os fãs do boxe.



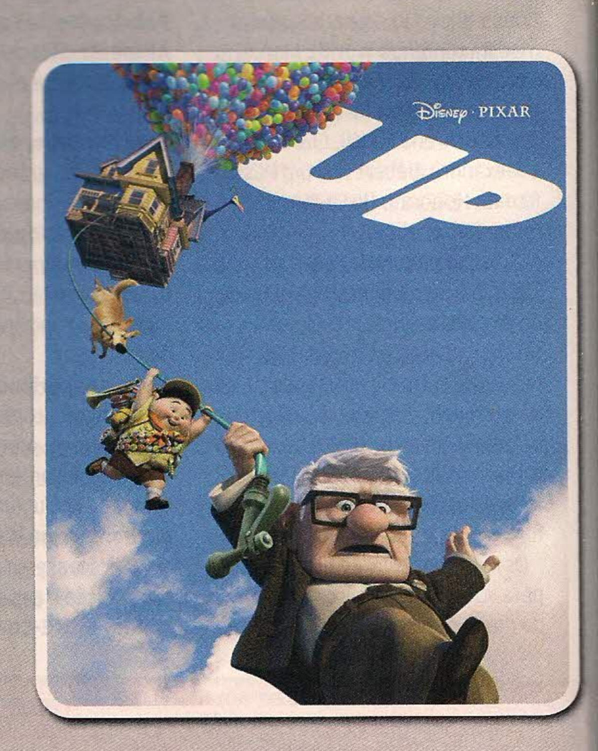
# UP

Suba a bordo de uma aventura nas alturas neste jogo baseado no novo filme da Disney, UP. Pilote a casa de Carl suspensa por balões contra ventos fortes e diversos obstáculos. Complete 12 emocionantes níveis nesta jornada ruma as Cataratas Paradisíacas.



Produtora: THQ
Distribuidora: Tectoy

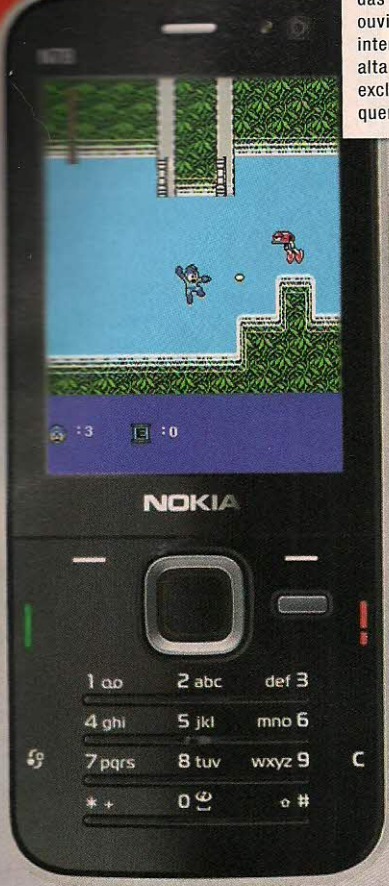


## Destaque

### NOKIA N78

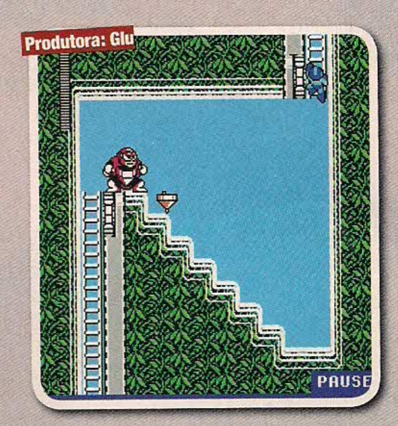
Com o luxuoso N78 da Nokia você terá a mais alta tecnologia no que diz respeito a áudio e interatividade. O aparelho conta com conexão ao Nokia Music Manager, que auxilia na conversão das suas músicas favoritas em CD para serem ouvidas a qualquer momento. Rádio FM, rádio pela internet e conexão 3D via Wi-Fi garantem a mais alta qualidade. Quanto os games, aproveite a linha exclusiva da Nokia N-Gage. É diversão para qualquer momento!




# MEGA MAN III




Produtora: Glu




Desde a década de 80 fazendo sucesso no NINTENDO, Megaman chega a sua terceira versão para celular. Controle Megaman e seu cão Rush em uma jornada épica emocionante. Lute e destrua o vilão Dr. Wily e seu poderoso exército de robôs.



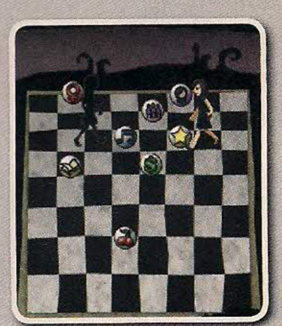
# PITTY CHIAROSCURO O JOGO

É ela que você adora! Entre no clima do novo álbum da Pitty e divirta-se ajudando a roqueira a superar os desafios neste emocionante jogo em seu celular. Vença todos os obstáculos para conseguir liberar a música bônus no final.



Produtora: Tectoy





## Top 5 Downloads do Mês

1. A Era do Gelo 3
2. Guitar Hero World Tour
3. The Sims 3
4. Need for Speed Undercover
5. GRID – Racer Driver



Para baixar, acesse o navegador web do seu celular ou envie uma mensagem de texto com a palavra IDEIAS para o número 250. Se preferir, acesse o site www.claroideias.com.br




Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.



# NEW SUPER MARIO BROS. Wii

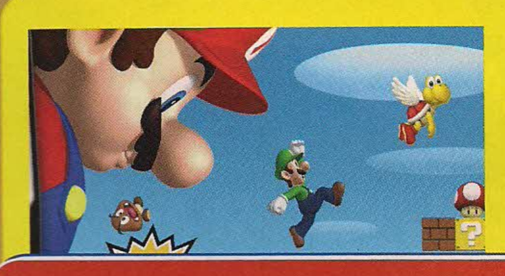
O encanador bigodudo volta ao console em uma versão mais do que especial
— Ricardo Farah

O nome pode ser comprido, mas não se assuste! É tudo aquilo que você estava esperando e mais um pouco. Mario, Luigi e sua turma estão de volta ao reino dos cogumelos em um game que equilibra o novo e o tradicional. Tudo em nome da diversão! Como Shigeru Miyamoto andou dizendo por aí "este será um daqueles games que continuará vendendo muito tempo depois de seu lançamento". E ele está certo. Quer saber porque? Então, a gente explica.

## "NEW" NO NOME, MAS TRADICIONAL NO CONTEÚDO

Assim como no Nintendo DS, a versão de New Super Mario Bros. para o Nintendo Wii terá gráficos feitos em 3D, mas com a jogabilidade tradicionalíssima dos primeiros games da franquia. Isso quer dizer que estamos falando de um Mario Bros. com estilo de jogo, desafios e controles clássicos (como os que fizeram o sucesso no NES e SNES), mas com todo poder gráfico e interação que só o Wii tem.

Resumindo, você não precisa ler o manual para saber como jogar New Super Mario Bros., basta escolher o seu personagem e sair por aí pulando na cabeça dos inimigos, dando cabeçadas em blocos com "?" e pegando todos os itens que aparecerem na sua frente. Mas calma, saber como se joga não significa exatamente que o game será fácil.



### ENCANADORES ENDINHEIRADOS

O primeiro New Super Mario Bros. foi lançado para o Nintendo DS no Japão em 2006. E como naquela época os fãs já estavam sedentos pelas aventuras do personagem mais famoso da Nintendo, nem é preciso dizer que o sucesso estava garantido. Logo na primeira semana de lançamento, o jogo vendeu pouco mais de 900 mil unidades por lá, sendo que logo depois o sucesso passou a se repetir em todo o planeta. Isso fez com que as aventuras de Mario no DS tenham vendido até hoje quase 20 milhões de cópias. E uma provavelmente deve ser sua!



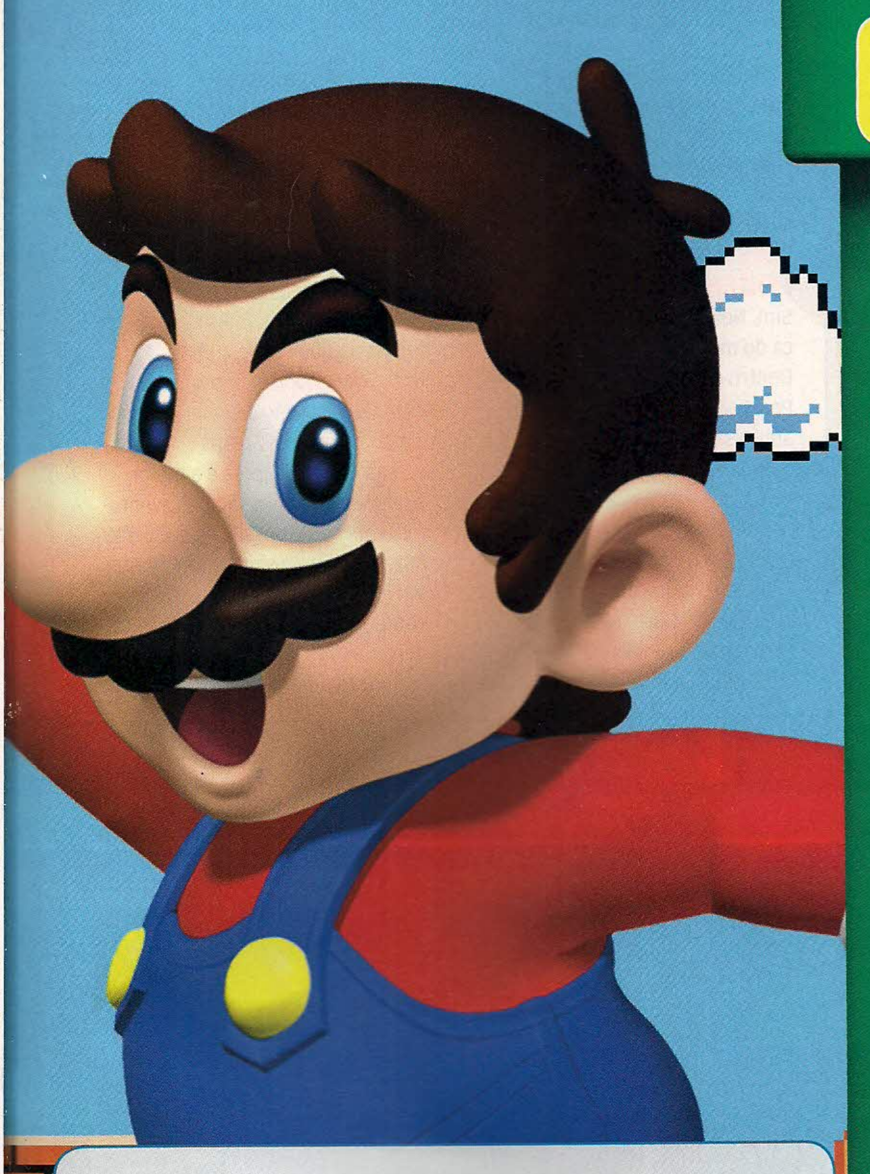

PREPARE-SE PARA JOGAR com quatro amigos ao mesmo tempo

PEACH ESTÁ COM ESSA CARINHA FELIZ porque não tem medo do perigo. Mario já a salvou tantas vezes!

Isso porque da primeira a última fase, tudo foi criado para desafiar os jogadores. Assim, quem nunca sequer pôs as mãos em um game do Mario vai se amarrar e quem já conhece deve ralar um bocado para chegar ao final.

Agora, para não estragar a surpresa, nós não vamos revelar quantas fases existem, você vai ter mesmo é que arrumar um desses para você. Afinal não queremos ser estraga-prazeres, mas saiba que tudo o que está presente nesta versão é original. Isso mesmo, tirando o nome do game que é quase igual ao de DS e o estilão que é pura nostalgia, o resto é novidade. A Nintendo quis mesmo agradar aos gregos e troianos desta vez.

Para os nostálgicos, prepare-se para encontrar muitos dos elementos que fizeram do Reino dos Cogumelos um lugar cheio de desafios, como os infinitos canos verdes, as plataformas móveis, os baús de interrogação e os milhares de Goombas, Mini-Koopas, Plantas-Carnívoras e Hammer Brothers. Isso sem falar em uma série de "Power



Ups" que consagraram as infindáveis versões das aventuras de Mario, como os cogumelos que aumentam o seu tamanho, a flor de fogo e a clássica estrela da imunidade temporária. Mas há também muitas novidades, começando pelas novas habilidades surgidas na versão para DS, como o mini-cogumelo, que transforma o herói em uma versão diminuta e leve como uma pluma, e o cogumelo gigante, que faz o bonachão encanador ficar enorme e destruir tudo pelo caminho. Fora isso ainda tem dois itens exclusivos: a Penguin Suit e o Propeller Helmet. O primeiro é um traje que permite que os personagens escorreguem graciosamente em cenários com neve e ganhem a habilidade de atirar bolas de gelo que congelam os inimigos temporariamente, permitindo aos jogadores usá-los como apoio para alcançar locais inacessíveis. O Propeller Helmet é um chapéu que vem com uma hélice capaz de fazer os personagens voarem alcançando itens em locais mais altos.

Dominar cada uma destas habilidades e identificar o melhor

## CRONOLOGIA PRINCIPAL DE MARIO BROS.

Resolvemos reunir apenas os games do bigodudo que fazem parte da franquia clássica. Não incluímos, jogos paralelos como Mario Party, games de esporte ou qualquer outro que tenha apenas a participação dos personagens. Aqui só tem a evolução dos games tradicionais e modéstia a parte, os melhores!

### Mario Bros.



**Lançamento: 1983**

**Principal plataforma: NES**

Considerado o primeiro, na verdade foi apenas um game de luta, em um cenário muito clássico com direito a canos que revelam muitos dos inimigos que se consagraram na série. Sem falar no lendário "POW" no centro da tela, que tremia tudo e deixava os inimigos tontos por alguns segundos.

### Super Mario Bros.

**Lançamento: 1985**

**Principal plataforma: NES**



Foi aqui que toda história do personagem começou pra valer. Estamos falando do primeiro game de plataforma, com vários mundos e sub-fases para serem exploradas. Além de mini-koopas e habilidades como a flor de fogo. E com a primeira aparição do vilão Koopa, ou Bowser para os mais íntimos.

### Super Mario Bros. 2



**Lançamento: 1986**

**Principal plataforma: NES**

Este é aquele Mario que todo mundo jogou, mas não curtiu. Não que Super Mario Bros. 2 seja ruim, mas controlar a princesa Peach em um mundo dos sonhos genérico não foi lá muito divertido.

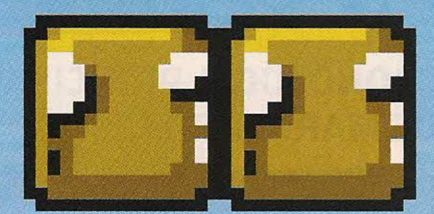
### Super Mario Bros. 3

**Lançamento: 1988**

**Principal plataforma: NES**



Esse até emociona! Se existe um game que resume completamente o que é um jogo eletrônico, certamente é Super Mario Bros. 3. Foi aqui que finalmente um mapa dos vários mundos marcou sua estréia. Isso sem falar na flauta mágica que transporta Mario pelos mundos e naquela folha que dá a habilidade de voar...



## MINI GAMES E MAIS MINI GAMES

Assim como em sua versão portátil, em New Super Mario Bros. Wii, a presença de mini-games é garantida. Dentro de cada um dos mundos existem as famosas casas dos Toads que reservam em seu interior uma série de mini-games especiais.

momento de usá-las é o segredo do jogo, uma vez que muitos dos desafios encontrados nas fases dependerão mesmo do uso delas.

### A HISTÓRIA É A MESMA, MAS AGORA TODOS PODEM JOGAR JUNTOS!

Sim, New Super Mario Bros. começa do mesmo jeitinho de sempre. Dentro de seu castelo, a princesa Peach está comemorando seu aniversário com a maior festança, quando de repente a horda de pequenos e esquisitos seguidores de Bowser invadem o local e sem mais nem menos levam a moça embora. E mais uma vez acaba o sossego de Mario que estava ali só para curtir. E lá vai nosso destemido encanador pelo reino dos cogumelos pulando na cabeça de tartarugas e outros bichos, invadindo castelos e enfrentando todos os inimigos para resgatar a querida Peach. Mas ele não vai se sentir sozinho já que, pelo menos desta vez, a árdua tarefa de explorar o território não vai ficar só para o Mario, pois além dele também vão seu irmão Luigi e dois Toads do castelo. Aliás, essa é a maior novidade desta versão das aventuras do herói: é possível jogar com até 4 jogadores simultaneamente! Vai me dizer que você nunca teve vontade de fazer isso? Ao invés de deixar os seus três amigos de lado, fadados a um modo Multiplayer

**LUIGI ESTÁ FELIZ** com seu Yoshi amarelo!

WORLD 1
M x 22 0000100



## Super Mario Land

**Lançamento: 1989**

**Principal plataforma: Game Boy**

Um dos melhores, se não o melhor, game de plataforma do lendário Game Boy, marca a aventura do encanador bonachão percorrendo um reino cheio de referências a ícones e arquiteturas antigas. E pela primeira vez a princesa a ser resgatada não foi a Peach, mas a jovem Daisy. Lembra dela?

## Super Mario World



**Lançamento: 1990**

**Principal plataforma: SNES**

A chegada de Mario no Super NES foi triunfal. Ao seu lado, o dinossauro Yoshi marca sua estréia com direito a centenas de fases em um mundo gigantesco rodeado de desafios e inimigos secretos. É um clássico, que com certeza você já deve ter jogado mais de uma vez.

## Super Mario All-Stars




**Lançamento: 1993**

**Principal plataforma: SNES**

A compilação que por muito tempo acompanhou uma edição especial do console 16-bits da Nintendo traz no pacote Super Mario Bros., Super Mario Bros. 2, Super Mario Bros. The Lost Levels (o 2 japonês que tinha mais desafios!) e Super Mario Bros. 3. Houve também uma edição especial que trouxe no pacote Super Mario World.

## Super Mario 64



**Lançamento: 1996**

**Principal plataforma: Nintendo 64**

Dos sprites bidimensionais aos polígonos 3D. Eis aqui o game mais vendido e jogado da última década. Super Mario 64 conseguiu ditar uma nova tendência aos games da geração em que foi lançado, criando assim um gênero completamente novo: jogos de plataforma e aventura 3D, com personagens em terceira pessoa.

## Super Mario Bros. Deluxe

**Lançamento: 1999**

**Principal plataforma: Game Boy Color**



A investida do encanador no primeiro portátil em cores da Nintendo foi excelente. Ao lado de seu irmão magrelo, Mario mais uma vez precisou salvar a princesa dos cogumelos das garras do vilão Koopa. O game também trouxe como bônus o clássico Super Mario Bros. de NES.




**QUEREMOS MAIS MARIO?** Sim, senhor




## DETONADOR INTELIGENTE

A Nintendo é realmente a empresa capaz de inventar novidades o tempo inteiro. A bola da vez é o sistema batizado de "Demo Play", que marca sua estréia em New Super Mario Bros. Wii. Criado por Shigeru Miyamoto, a idéia da nova função será auxiliar jogadores casuais a completarem fases e superarem desafios mais difíceis. Basicamente, o sistema é ativado quando o jogador perde até oito vezes consecutivas. Na nona tentativa um bloco verde aparece no começo da fase. Se o jogador a destruir, uma tela se abre e uma apresentação é revelada mostrando como aquela fase pode ser concluída. Ou seja, o sistema não terminará a fase por você, apenas lhe dará o caminho das pedras, mostrando o que precisa ser feito para que cada desafio seja concluído.

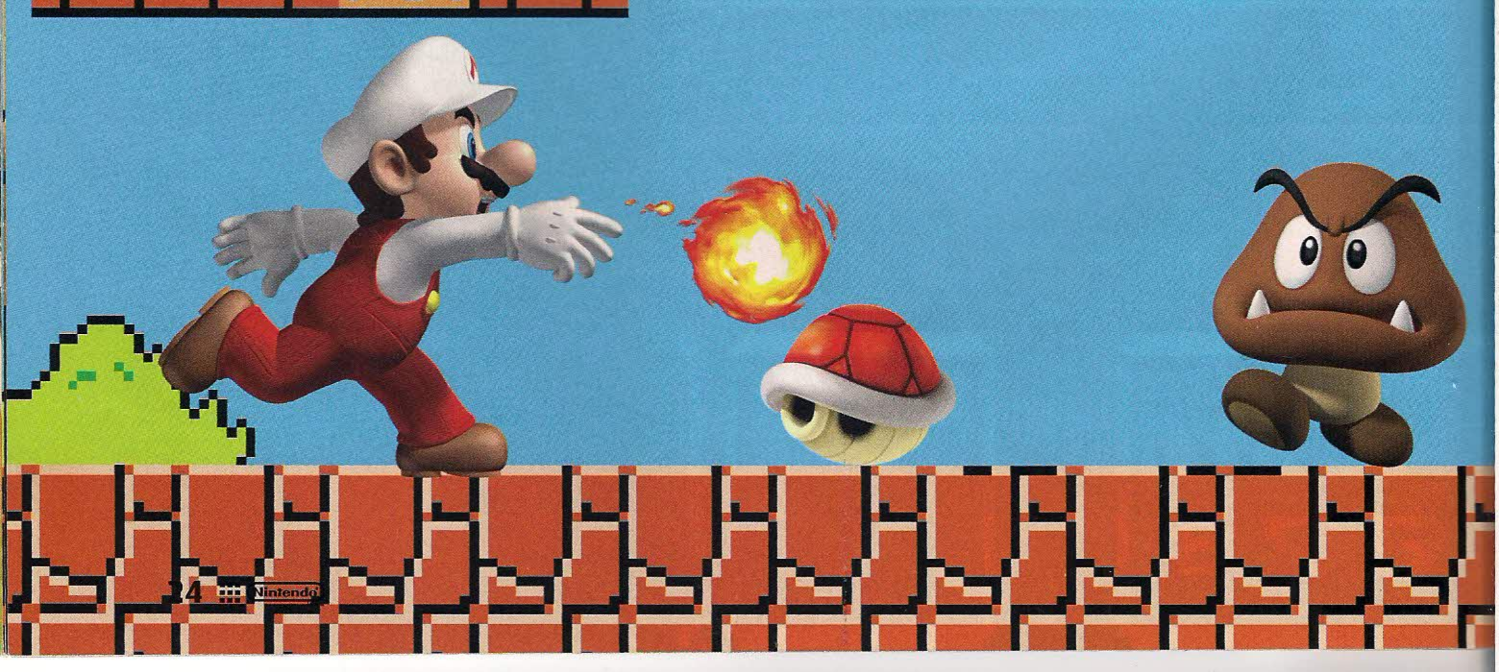
Segundo Miyamoto, o sistema Demo Play é útil do ponto de vista de atrair públicos de todas as idades que não estão acostumados com jogos deste gênero ou possuem alguma afinidade com games em geral.

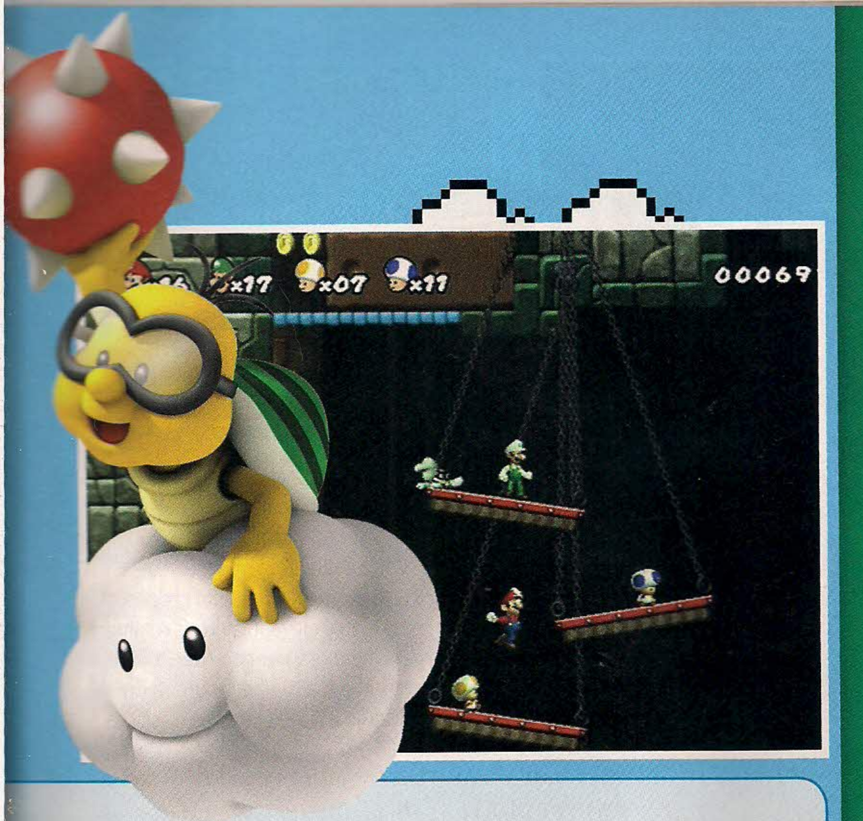
competitivo (que, sim, também está presente!), agora você poderá compartilhar com eles da aventura principal. Isso aumenta significativamente o quesito diversão porque ao curtir a aventura com os colegas, o game passa a ganhar muitos outros desafios, se assemelhando ao clássico The Legend of Zelda: Four Swords de GameCube, onde cada jogador precisava pensar de forma cooperativa para que todos triunfassem em cada fase.

Além de tudo isso, neste novo modo de jogo, mesmo com 4 jogadores, a tela não se divide. Assim, numa partida em andamento, basta pegar o seu controle, apertar o Start e começar a dar aquela ajuda para o seu camarada.

### E O QUERIDO DINOSSAURO ESTÁ DE VOLTA!

Uma grande reclamação dos jogadores que curtiram New Super Mario Bros. em sua versão portátil no DS foi a ausência completa do carismático dinossauro Yoshi, mas não se preocupem. Nesta versão para Wii, o amiguinho valente de Mario volta com força total, e em muitas cores diferentes. Isso quer dizer que






durante a aventura, Mario poderá encontrar Yoshi e se valer das habilidades do amigo para se dar bem pelos cenários. O dino como você já deve conhecer, tem como habilidades principais um super pulo e uma língua comprida capaz de engolir inimigos e cuspi-los como bolas de fogo. Com estas habilidades, a vida do encanador fica, digamos, muito mais fácil de ser levada.

Mas a coisa fica mesmo mais interessante quando você joga de forma cooperativa, onde Yoshi marca presença com toda sua família. Isso quer dizer que cada jogador pode montar em um Yoshi de cor diferente, e jogando com os amigos ao mesmo tempo, sua presença torna-se ainda mais essencial. Por exemplo, caso o seu amigo montado no Yoshi engula um inimigo e o cuspa como uma bola de fogo e o seu Yoshi consiga engolir esta bola, quando você for atirá-la novamente esta deve estar maior e mais forte do que a do seu amigo. Isso é útil na hora de se unir com os colegas para enfrentar um chefão de fase, que para ser derrotado precisa de ataques mais poderosos.

### Super Mario Sunshine

**Lançamento: 2002**

**Principal plataforma: GameCube**



De volta ao mundo 3D, Mario marcou a que, seguramente é, a versão mais insossa da série. Não que seja ruim, mas não tem comparações com Super Mario 64. Ainda que a presença de muitos puzzles e a nova habilidade do encanador de atirar água como bem entende tenham sido interessantes.

### New Super Mario Bros.

**Lançamento: 2006**

**Principal plataforma: Nintendo DS**



Tudo o que você esperava de um game portátil de Mario e seus amigos está aqui. Reunido em New Super Mario Bros., com direito a gráficos 3D, jogabilidade 2D, muitas fases, puzzles e uso constante da tela de toque. É o game perfeito para você jogar com os amigos.

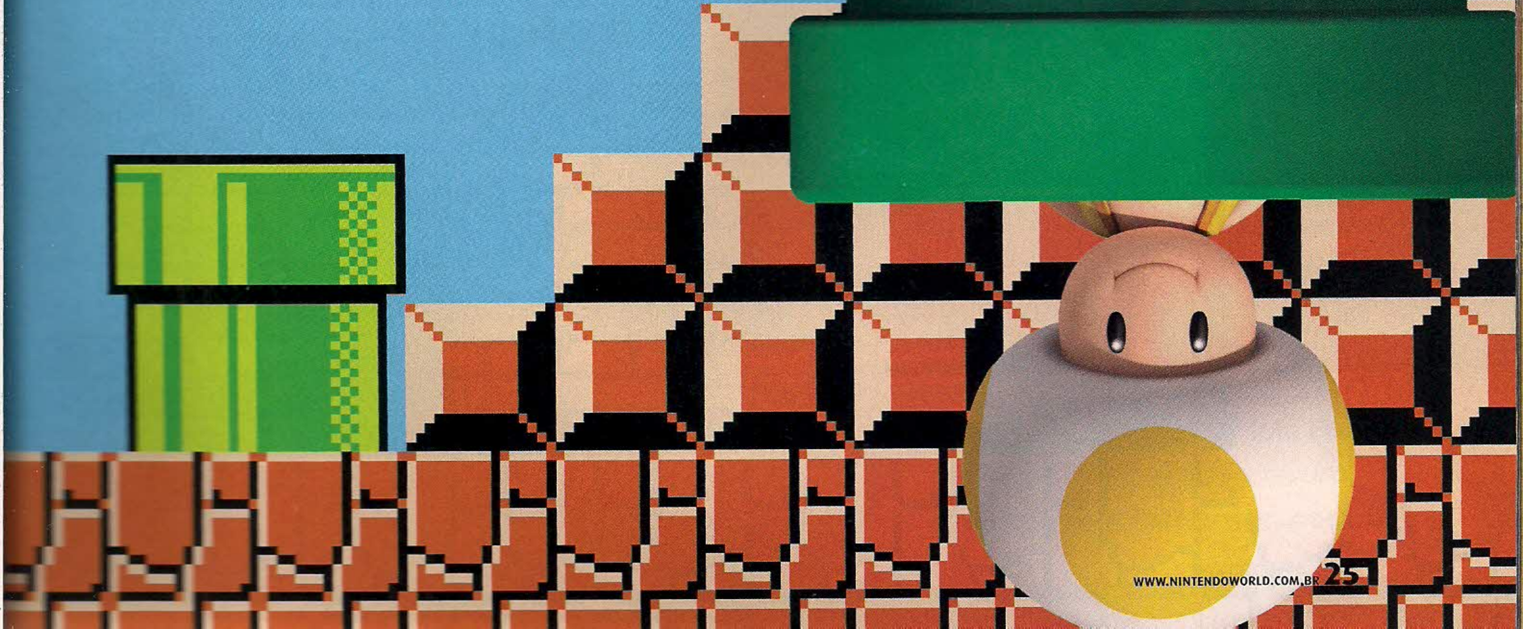
### Super Mario Galaxy



**Lançamento: 2007**

**Principal plataforma: Wii**

No Wii, o primeiro game da franquia principal de Mario fez bonito e mostrou que o mestre Miyamoto é realmente um gênio no que faz. A grande novidade aqui é que o herói viaja como o bom Pequeno Príncipe por diversos planetas através da galáxia. Com direito a muitas fases especiais, testes de gravidade e concentração. E uma continuação está marcada para ser lançada em breve, também para Wii.






## A JOGABILIDADE NO Wii

Ok, você já sabe que o game é feito com gráficos tridimensionais e que mesmo assim terá aquela jogabilidade tradicional e nostálgica, certo? No Wii, basicamente você usará o Wii Remote na configuração ao estilo controller do NES, ou seja, com o botão 1 usado para correr e o botão 2 usado para pular.

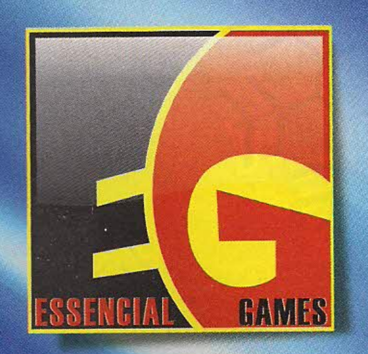
Com o sensor de movimento, você poderá chacoalhar o Wii Remote para realizar uma série de ações diferentes, como alcançar uma plataforma alta, quebrar algo específico do cenário, controlar com maior sensibilidade o personagem nas fases aquáticas etc.

Com essa adição do sensor de movimento, todo desafio proposto pelo jogo é elevado a níveis realmente instigantes, por isso cabe a você determinar a melhor maneira de utilizá-lo. É como jogar os clássicos dos 8 e 16-bits, mas com uma sensibilidade mais primorosa e refinada.

Não é preciso dizer que a Nintendo acertou mais uma vez com New Super Mario Bros. Wii. E dizer que você, seus amigos, sua família, o cachorro e o papagaio vão se divertir pacas é apenas chover no molhado. Dos gráficos primorosos à jogabilidade nostálgica, tudo neste game só nos faz ter ainda mais certeza de uma coisa: seu criador, Shigeru Miyamoto é, e sempre será, o gênio dos jogos eletrônicos. NW

**O LAGARTÃO** aí não se cansa de raptar a princesa

# Mundo mágico Essencial Games




**Promoção Christmas Preview***
**Antecipe suas compras de Natal nas lojas Essencial Games e tenha descontos especiais.**

Variedade de Jogos Wii só aqui.




Wii

**Melhores Preços e Condições de Pagamento**

**Quiosque Galleria Shopping**
**Piso 2**



**Shopping Iguatemi**
**Piso 1**

**Em Dezembro Outlet Essencial Games no Cambuí**

*Postagem garantida dos produtos adquiridos pela Promoção Christmas Preview até 10.12.2009

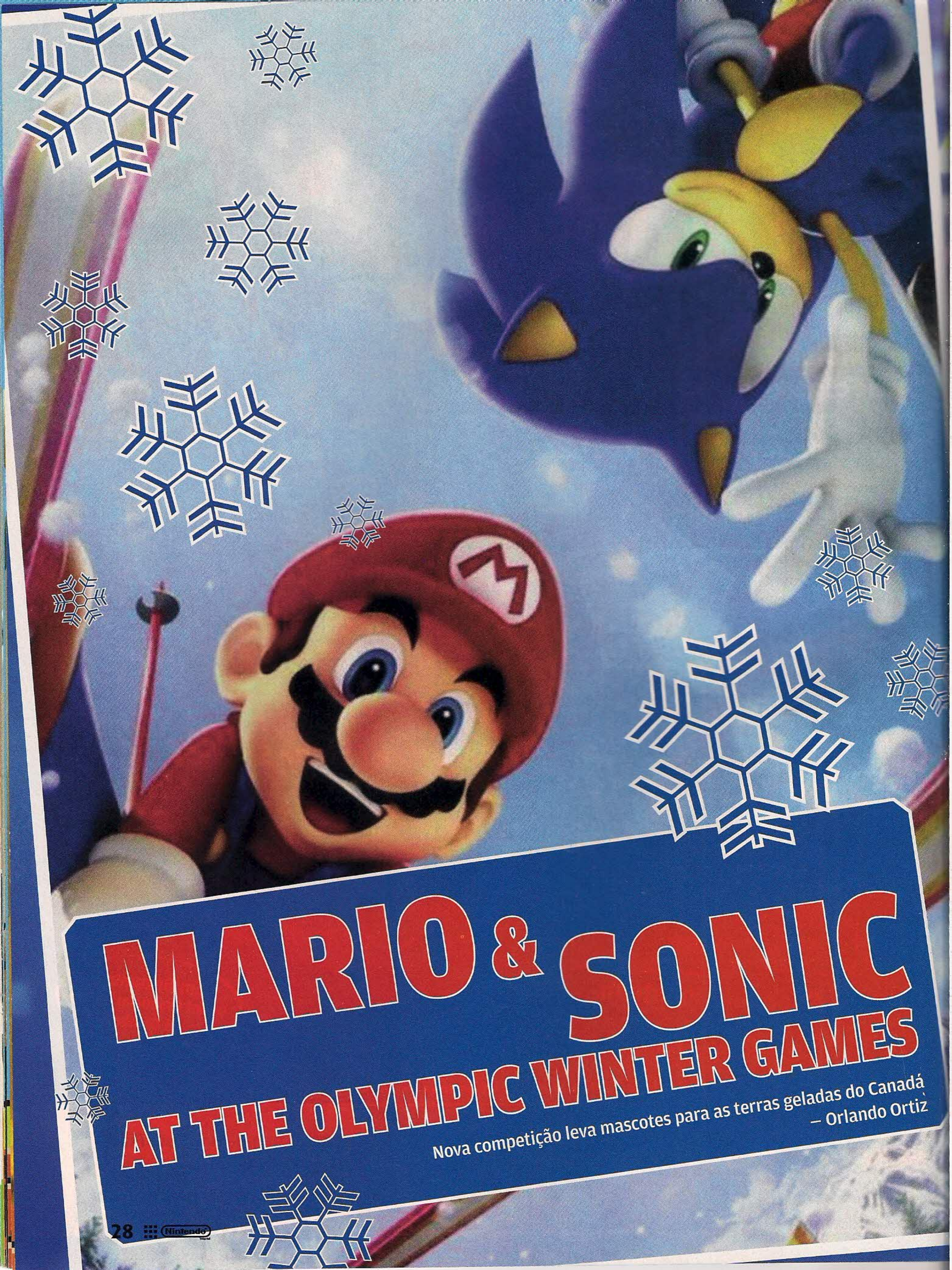
**Galleria Shopping** 19 3207-0933

**Shopping Iguatemi** Piso 1 19 3252-4634

Vendas somente com Nota Fiscal

Na Internet: pagseguro

**www.essencialgames.com.br**


MARIO & SONIC
AT THE OLYMPIC WINTER GAMES
Nova competição leva mascotes para as terras geladas do Canadá
– Orlando Ortiz

NÃO É A PRIMEIRA VEZ QUE ELES SE JUNTAM, mas é a mais divertida

Quem diria que empresas como a SEGA e a Nintendo transformariam sua acirrada rivalidade do passado em jogo de videogame, hein? Mario & Sonic At The Olympic Winter Games não é nem o primeiro e nem o último game a levar os mascotes Mario e Sonic a competir, mas certamente é um dos mais divertidos.

A novidade que veio de mansinho e pegou os fãs de surpresa em sua primeira versão nas Olimpíadas fez muito sucesso. Com a idéia inusitada dessa excêntrica mistura gamística aprovada pelo público não demorou muito para que eles voltassem, mas desta vez a disputa pela taça acontece no inverno.

## ESQUENTANDO A BRINCADEIRA GELADA

Como você poderia imaginar, Mario & Sonic At The Olympic Winter Games traz uma nova gama de 27 competições e de lambuja mais 2 personagens, Donkey Kong e Metal Sonic (do game Sonic CD, para Sega-CD, entre outros). Os dois se somam aos outros da primeira versão que além de Mario e Sonic, ainda tem Luigi, o dinossauro Yoshi, Tails, a tímida Amy e os vilões Bowser, Dr. Eggman (ou Robotnik, no Japão) e muitos outros. Todos juntos somam 18 personagens para você escolher, mas se mesmo assim você estiver com dúvidas, é só puxar o seu Mii e acrescentá-lo a competição ao lado do encanador ou do ouriço azulão.

## INTERAÇÃO A TODA PROVA

Com o Nintendo Wii você pode fazer uso de todos os controles disponíveis para imitar os movimentos dos esportes com uma certa fidelidade. Usando Wii Remote, Nunchuk e até a Balance Board (do Wii Fit) você vai se sentir mesmo numa montanha cheia de neve com a exceção de poder dispensar o frio. Há modalidades como esqui, skate e snowboard, em um total de seis esportes baseados no que existe de verdade nas Olimpíadas de inverno. É possível competir isoladamente, mas a diversão principal esta no modo Festival, que tem uma cerimônia de apresentação, chaves de competições, desafios contra os chefes e ainda uma cerimônia toda especial para entrega dos prêmios e encerramento.

## ALPINE SKIING

Desça um percurso montanhoso, passe pelos pontos marcados por bandeiras e tente conquistar o menor tempo possível. Cada personagem pode executar um "boost" (uma aceleração adicional) para tentar ultrapassar os oponentes. Escolha a hora certa, capriche nos movimentos com os braços e deslize morro abaixo. Essa modalidade também funciona com a Balance Board, onde o equilíbrio do seu corpo vai determinar a sua posição na pista.

## ICE HOCKEY

Pouco popular no Brasil, o esporte é imensamente famoso na América do Norte. Funciona de maneira parecida com o futebol, mas usando patins para gelo, tacos e um "puck" (um disco redondo e chato usado como "bola") que deve ser deslizado até o gol oponente.

DONKEY KONG também dá as caras





CONFRATERNIZAÇÃO entre as competidoras

OS REIS do hóquei!

## SPEED SKATING

Um esporte de alta velocidade: basta mover seus braços para simular o movimento do atleta, que deve vencer um circuito no gelo com muita rapidez e agilidade. Vence aquele que passar primeiro pela linha de chegada!

## BOBSLEIGH

Essa é a competição, onde os jogadores descem ladeira a baixo em alta velocidade dentro de um trenó de gelo, seguindo um traçado pré-determinado. Nessa modalidade é possível jogar tanto com o Wii Remote, quanto com a Balance Board.

## FIGURE SKATING SINGLES

Uma divertida modalidade de patinação acompanhada de música. O jogador precisa conduzir seu personagem com passos, saltos, rodopios e manobras no gelo. É um verdadeiro balé! A pontuação é feita com muita técnica e movimentos precisos.

## SNOWBOARD HALFPIPE

Execute manobras e movimentos especiais no ar, saltando com sua prancha de Snowboard em um Halfpipe. Dentro do tempo estipulado, ganha aquele que executar o maior número de manobras e combinações aéreas. Essa manobra também funciona com a Balance Board.

# ESPORTES DOS SONHOS

Além dos eventos e competições oficiais, o jogador ainda pode competir nos chamados "Dream Events". Essas modalidades fictícias aproveitam ainda mais a ideia da mistura de mundos de Sonic e Mario usando elementos de seus games para promover competições divertidíssimas, que como sugere o nome, só estariam nas Olimpíadas dos nossos sonhos.

## DREAM SKI CROSS

Imagine uma corrida com esquis na neve, porém com itens retirados do game Mario Kart Wii. Gostou da idéia? A competição entre quatro esportistas ocorre com o auxílio de Goombas, bombas e outros power-ups malucos que conhecemos nas corridas de Mario e sua turma. Os percursos são inspirados em estágios famosos dos dois jogos.

## DREAM SNOWBALL FIGHT

Quem nunca quis fazer uma guerra com bolas de neve? Neste torneio, as regras são similares ao jogo "queimada". Pegue os power-ups espalhados nas caixas, evite o pilantra Bullet Bill e cuidado para não ser atingido.

São duas equipes com quatro personagens cada, e muita diversão. Não se esqueça de usar a Wii Strap para o Wii Remote não sair voando!

## DREAM ALPINE

Em uma corrida inspirada no universo de Sonic, passe pelas bandeirolas vermelhas e amarelas, colete argolas e evite os robôs enviados pelo Dr. Eggman. Entre loopings, rampas e diversos obstáculos, conduza seu personagem predileto até a linha de chegada.

# SUA STYLUS NA GELADEIRA

As versões para Wii & DS contam com características diferentes, com esportes que aproveitam os acessórios de cada plataforma. Entre modalidades competitivas e cooperativas, escolha entre utilizar seu Wii

OS VILÕES estão sempre aprontando

EQUAT, quisissim inciduisim dolum quamet olor

Remote, Nunchuk e Balance Board em divertidas competições com os amigos e família, ou teste as suas habilidades com a caneta Stylus na tela do seu portátil. Exclusivamente nesta versão, os heróis devem competir juntos e impedir que Dr. Eggman e Bowser roubem os espíritos das Olimpíadas, acabando com a competição que todo o mundo aguardou para ver. A novidade é parte dos chamados "Adventure Tours", que englobam todos os eventos em forma de história.

Cada modalidade utiliza os comandos de uma maneira única e muito intuitiva, garantindo diversão por horas a fio. E se seus amigos quiserem jogar? Não se preocupe! Com um único cartucho é possível transmitir o game para até três outros jogadores. Assim, você cria competições de eventos isolados, mas com a opção de elaborar uma série de desafios na forma de rounds.

## ALPINE SKIING

Com traços certeiros, conduza o seu personagem até a linha de chegada. Cuidado com os marcadores das curvas: eles indicam o caminho e são a garantia de muitos pontos ao chegar até o fim do percurso.

## SNOWBOARD CROSS

Com o controle direcional e os botões do DS, leve o esportista escolhido até o fim de um veloz percurso, coalhado com obstáculos, curvas sinuosas . Não vão faltar oportunidades para usar o seu "boost", para acelerar e ficar na frente de todos. Nessa modalidade, até quatro personagens deslizam morro abaixo para disputar o primeiro lugar.

## SKELETON

Essa modalidade utiliza uma prancha especial, similar ao Bobsleigh (trenó), onde o personagem deita de barriga para baixo. Com a Stylus em mãos, utilize comandos suaves para levar o personagem de um lado a outro pelo trajeto. Com o "boost", você acelera e garante um melhor tempo na colocação final.

## FIGURE SKATING

Mais uma vez a música dita o ritmo da dança. A apresentação é feita com comandos rápidos na tela sensível ao toque A combinação correta garante movimentos do seu personagem, que desliza no ritmo certo com seus patins. Vence aquele que fizer a apresentação mais bonita.

## BOBSLEIGH

Desça por um estreito trajeto com seu trenó, pule quando necessário e tente mantê-lo no caminho certo. Você ganha velocidade ao evitar as paredes, e acumula "boost" para usar na hora certa. Cada trenó vai com dois personagens.

## MAIS EVENTOS PARA OS FÃS

E assim como é o caso do Wii, essa versão portátil também vem com os chamados "Dream Events". São três categorias especiais exclusivas do Nintendo DS. Confira:

## EXTREME SNOWBOARDING

Similar a Mario Kart DS, essa corrida tem cenários baseados em pistas famosas em que Mario já correu. Controle seu esqui, colete os power-



PEACH, sabe dançar muito bem!








O TIME DO MÁRIO está sempre sorrindo

ups e faça manobras incríveis no ar, com longos saltos. Cada personagem tem comandos e características próprias. Cuidado com os obstáculos: eles podem definir o rumo da corrida!

### SKI CROSS RACING

Sua Stylus deverá ser muito precisa para evitar as Piranha Plants e Goombas espalhados pelo cenário. Utilizando a tela sensível, colete os itens pelo cenário e chegue em primeiro lugar para ganhar muitos pontos. Nessa categoria, o que vale é a sua destreza e precisão.

### FEVER HOCKEY

Diferente do hockey tradicional, nessa versão você pode utilizar as Chaos Emeralds, bombas, Super Star e outros recursos para vencer. Cada item oferece um poder especial, que ajudará o seu patinador a pontuar no gol adversário. Com passes consecutivos entre cada membro da equipe, você acumula força para lançar um Power Shot.

## O QUE SERÁ QUE VEM EM SEGUIDA?

Mario & Sonic at the Olympic Games como deu para notar nada mais é do que uma bela coletânea de jogos para você se divertir, onde o desafio está mesmo em ganhar a competição entre personagens. Tanto as versões para Nintendo Wii quanto para o DS tem lá as suas vantagens e desvantagens. No Wii é possível jogar com a família e amigos usando quase todos os tipos de controle existentes no console, enquanto o portátil tem um modo de história, onde você não só compete, mas ajuda os mocinhos a derrotarem os vilões no final. De qualquer maneira não importa qual dos dois aparelhos você tenha, se curte uma competição, provavelmente esse jogo é pra você.

Agora fica a pergunta: será que no futuro teremos algo como Mario & Sonic nas Olimpíadas do Rio 2016?

## COMO SURGIRAM OS JOGOS DE INVERNO?

Os jogos Olímpicos de inverno só podem ser praticados em países com clima muito frio, como o Canadá. O evento é realizado a cada quatro anos desde 1924, e foi interrompido apenas entre 1940 e 1944, quando ocorreu a terrível Segunda Guerra Mundial. Os jogos voltaram à ativa em 1948, e desde então são um marco mundial da competição, diversão e do aprimoramento atlético. Todos os países podem participar, desde que sejam aprovados pelo Comitê Olímpico Internacional. Diversos países já sediaram o evento: França, Estados Unidos, Itália, Japão e Áustria. A próxima etapa será em Vancouver, no Canadá, em 2010 e logo depois tem a Rússia, mas somente em 2014.

KNUCKLES, não perde uma




# FIFA 10

Ei, craque do controle! Saiba que essa versão aprimora tudo aquilo que já era bom!

– Odir Brandão



**FIFA 10** tem uma qualidade visual de primeira

Esporte é um gênero complicado nos games, sendo um dos maiores desafios para produtores que querem inovar. Isso porque, aparentemente, não há muito a ser feito. No caso do futebol, por exemplo, tudo se resume a um campo verde, com 22 atletas e uma bola branca.

Claro que houveram algumas mudanças ao longo dos anos, principalmente no aspecto visual - curiosamente o "menos importante" quando estamos falando de futebol. Mas, e agora? Em pleno ano de 2009, ano da Web 2.0, do Twitter, dos avanços tecnológicos, dos videogames de nova geração... será que este gênero ainda consegue provocar mudanças significativas? Nós respondemos a essa pergunta logo em seguida!

## AO LONGO DOS ANOS

Antes de responder a grande questão sobre a evolução do futebol, vamos pensar rapidamente sobre o que mudou ao longo dos anos.

Basta pegar um dos extremos como exemplo, como Pele's Soccer para Atari 2600, para notar que muita coisa mudou desde os anos 80. Visual horizontal, vertical, traços grossos e sem nenhum detalhe, jogadores que só se nota a diferença pela "cor da camisa" - que na verdade era a cor inteira do bonequinho estranho.

Depois, vieram os detalhes, as cores diferentes (ou simplesmente "cores de verdade!"), algumas animações, o grito de "Goooooo!" do narrador e por aí vai. Mais alguns anos e o visual e jogabilidiade também melhorariam. Depois, pela primeira vez o juiz tornou-se um personagem constante no campo e os gráficos 3D de gerações passadas se aprimoraram.

E então chegou o universo online e com ele a possibilidade de jogar sozinho contra o mundo inteiro pela internet. E para fortificar ainda mais o ato de "jogar sozinho", seja online ou offline, os games deste esporte tão amado no Brasil foram ganhando modos mais sofisticados, mais campeonatos, opções de criar seu jogador e subir para a primeira divisão, comprar atletas para o seu time desconhecido e assim por diante.

De volta para a pergunta do início e agora? O que mudar? Como mudar? E é neste ponto que surge a Electronic Arts com a edição 2010 de FIFA para o Wii e Nintendo DS.

## MUDAR SEMPRE É PRECISO

Uma das primeiras coisas que você vai notar ao jogar FIFA - e se ainda não jogou, saiba que esta é a próxima coisa que deve fazer após ler este texto - é a jogabilidade, mais precisamente os dribles. O que já era legal na edição anterior, ficou ainda melhor. A rotação 360º é tão incrível que ficamos nos perguntando porque isso nunca foi implementado desta forma antes.

Esqueça a evolução gráfica, é claro que isso aconteceu de alguma forma - mas não é nem de longe o mais interessante aqui. O fato é que FIFA se aproximou de tal forma de uma característica de "simulação" que fica até difícil colocá-lo lado-a-lado de seu rival Pro Evolution Soccer.

A cada nova partida, você vai perceber que os movimentos e possibilidades de ataque estão surpreendentemente maiores. Obviamente é preciso de verdadeiras habilidades para descobrir do que FIFA realmente é capaz, não é questão de jogar por 30 minutos e já se sentir um mestre da bola. Mas, até esta curva de aprendizagem que separa os casuais dos hardcore é prazerosa de caminhar.

Aqui, você já deve saber, correr feito um louco nem sempre (ou quase nunca) é a estratégia mais sensata a tomar. O produtor David Rutter sempre disse que queria mostrar as pessoas como um jogo de futebol no videogame pode ser divertido e ao mesmo tempo cheio de lições para

aprender a melhorar o seu desempenho. E é verdade. Em FIFA 10, se quiser realmente balançar a rede adversária, a calma e a técnica individual de cada atleta sempre aproveitando-se dos momentos certos, os passes e lançamentos em profundidade são a chave para o sucesso. Nada de querer resolver tudo com um só jogador ou achar que é só escolher o Brasil e já está com a vantagem.

## O FATOR "NINTENDO"

No Nintendo Wii o visual está bem mais colorido (muito colorido mesmo!) e até levemente "cartunesco". Os controles em campo também ganharam um tom mais casual. Mas nada disso significa que a versão do Wii de FIFA 10 é meia-boca. A EA trabalhou bastante para fazer uma edição bem diferente no console branco.

Jogar com o Wii Remote e Nunchuk é complicado, sendo que no geral o uso pode mais atrapalhar do que ajudar, mas não tem problema: basta usar o Classic Controller para se sentir em casa outra vez. Por outro lado, o controle do Game Cube, que também ajudaria bastante, não é aceito.

FIFA 10 no Wii, apesar das semelhanças com as versões de outras plataformas, segue um estilo próprio que quase faz dele um jogo único.

Nos pontos negativos, algo que acaba irritando, são os "tutoriais" em tempo real que param a partida. Tudo bem que a proposta é simplificar, mas isso não significa que são crianças de 3 anos que estão jogando e que precisam ficar recebendo "dicas" durante as cobranças de faltas, por exemplo.

Os chutes a gol também saem, contra sua vontade, em câmera lenta; como se a EA quisesse dramatizar o lance, mas sem nenhum sucesso.

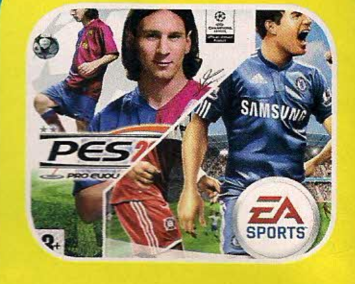
De qualquer maneira, esquecendo essas falhas, esta versão Wii promete agradar e reunir pessoas de todas as idades ao redor do planeta. Prepare-se para comprar mais um Classic Controller para convidar seus amigos.

Os menus são outro ponto completamente diferente dos outros consoles. Aqui tudo tem ícones gigantes e bem didáticos, mostrando que a simplicidade mesmo é o ponto forte do título.

## EU, EU MESMO E O RESTO DO TIME

FIFA 10 vem com um modo de jogo chamado Virtual Pro que é uma expansão do já famoso Be a Pro em que você joga em apenas uma posição determinada no início, como por exemplo zagueiro, e precisa subir os degraus da fama e conquistar novos clubes.

No entanto, desta vez, você pode




## PES OU FIFA? A DÚVIDA CRUEL!

PES continua melhor no que diz respeito a gráficos - especialmente, vale frisar, na modelagem e faces dos jogadores. Nesse ponto, o salto de FIFA 09 para a nova versão é realmente muito pequeno. A "briga" sempre vai existir entre os dois lados. Assim como duas grandes torcidas de futebol na vida real, aqui os fãs também estão em grande número tanto do lado da Konami quanto da Electronic Arts.

Se for de FIFA que você gosta mais, então não pense duas vezes e pegue já este novo título. Contudo, se você prefere Pro Evolution, principalmente considerando a proposta de jogabilidade totalmente inovadora com o Wii Remote que PES oferece tão bem, dificilmente será FIFA 10 quem vai lhe fazer mudar de lado. Isso porque ambos são muito diferentes, cada qual com suas qualidades. É questão de gosto pessoal, no final das contas.







**NA HORA DO PÊNALTI,** não esqueça de proteger os "países baixos"

criar um personagem do jeito que quiser e personalizá-lo a vontade, da idade aos aspectos físicos, como se fosse "o seu eu em campo". Até que isso não é nada assim revolucionário, mas a melhor parte é que esse atleta pode jogar em qualquer time e em qualquer modo de jogo. Seja nos campeonatos, ou nos amistosos, Be a Pro ou qualquer outro.

Para completar, neste modo ainda é possível evoluir os atributos do seu "alter ego" de acordo com o seu desempenho e frequência em cada partida. Em outras palavras, tudo o que você faz com o seu perfil do Virtual Pro influencia diretamente essa sua vida de futebolista.

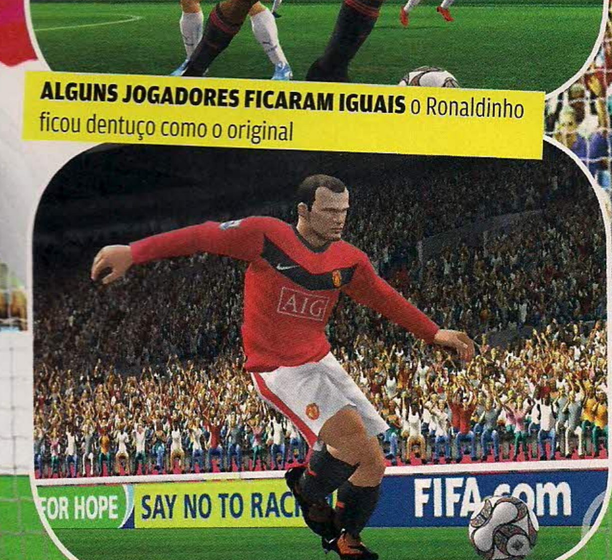
Mas nem tudo é felicidade, o Manager Mode é bem frustrante. Claro que seria pior se tivessem cortado ele fora, mas a verdade é que este modo ainda precisa de muitas melhorias. Se você já jogou algum FIFA anterior então provavelmente sabe bem do que se trata. Aqui você vai sentir, teoricamente, como é a vida de um treinador. É preciso ganhar a confiança de todos, ficar de olho no orçamento do clube, vencer jogos, contratar e vender atletas, e assim crescer na carreira. Com um pouco de paciência, até dá para aproveitar o Manager Mode, mas está longe de ser um "seja o técnico" de qualidade.

A EA até que tentou, mas talvez a versão definitiva deste modo fique para 2011. Entre os implementos, agora o sistema de transferência está mais equilibrado, a experiência do seu jogador depende muito mais do desempenho específico no gramado; além de alguns outros pequenos avanços como na inteligência artificial para a troca de profissionais e correções nos nomes de jogadores. Nada que salve a pátria do Manager Mode em FIFA 10, infelizmente.

## O MUNDO AO SEU REDOR

O modo online de FIFA 10 está melhor do que nunca, não perfeito, mas melhor. Sobre as melhorias, os problemas de lag diminuíram signi-

**ALGUNS JOGADORES FICARAM IGUAIS** o Ronaldinho ficou dentuço como o original






ficativamente. Mas, os avanços na jogabilidade não seriam tão interessantes para os brasileiros se faltasse uma coisa: o campeonato brasileiro. A "série A" está completa em FIFA 10, embora nem todas as equipes estejam com uniformes e escudos licenciados - na verdade, a maioria tem nomes genéricos para os clubes.

FIFA 10 chegou para mostrar que um jogo de futebol pode sim receber melhorias importantes e tornar-se muito mais do que uma mera atualização. A rotação em 360º para os dribles, em um primeiro momento, parece algo que na prática não é nada útil, mas na realidade funciona mesmo e é um dos melhores avanços desta décima edição principal.

Driblar, passar a bola, explorar cada canto do campo são elementos fundamentais e que agora estão muito mais sofisticados. Acima de tudo, ficou mais difícil dominar a bola, o que promete fazer com que os mais dedicados se empenhem em treinar e melhorar suas habilidades com a redonda.

É incrível como a franquia se transformou em um simulador e está cada vez mais seguindo um rumo diferente do concorrente. A EA está de parabéns. Melhor que FIFA 10 só mesmo FIFA 11. Porque o jogo tem sim ainda aspectos para serem trabalhados, mas é impossível ficar insatisfeito com esta nova edição.

## TABELA

**Confira quais são as seleções disponíveis e os campeonatos de clubes que você também poderá participar.**

### Seleções:

- África do Sul
- Alemanha
- Argentina
- Austrália
- Áustria
- Bélgica
- Brasil
- Bulgária
- Camarões
- China
- Coreia do Sul
- Croácia
- Dinamarca
- Equador
- Escócia
- Eslovénia
- Espanha
- Estados Unidos
- Finlândia
- França
- Grécia
- Hungria
- Inglaterra
- Irlanda
- Irlanda do Norte
- Itália
- México
- Noruega
- Nova Zelândia
- Países Baixos
- Paraguai
- Polônia
- Portugal
- República Tcheca
- Romênia
- Rússia
- Suécia
- Suíça
- Turquia
- Ucrânia
- Uruguai

### Campeonatos e ligas:

- Bundesliga Alemã
- Bundesliga Alemã
- Liga Australiana
- Bundesliga Austriaca [1]
- Primeira Divisão Belga
- Campeonato Brasileiro[2]
- K-League Coreana
- Superliga Dinamarquesa
- Premier League Escocesa
- Liga BBVA Espanhola
- Liga Adelante Espanhola
- Major League Soccer
- Liga 1 Francesa
- Liga 2 Francesa
- Premier League Inglesa
- 2ª Divisão Inglesa
- 3ª Divisão Inglesa
- 4ª Divisão Inglesa
- Liga Irlandesa
- Série A Italiano[3]
- Série B Italiano[4]
- Primeira Divisão Mexicana
- Tippeligaen Norueguesa
- Eredivisie Holandesa
- Ekstraklasa Polaca
- Liga Sagres
- Gambrinus Checa
- Liga Russa[5]
- Allsvenskan Sueco[6]
- Axpo Super League Suíça
- Süper Lig Turca

# UM NINTENDISTA MULTITAREFAS

**ERIC GARCIA**

**Idade**
22 anos
**Unidade que estuda**
Lapa, São Paulo (SP)
**Curso que faz**
Playgame

**ESTUDAR GAMES É SÓ O COMEÇO, POIS OS VERDADEIROS TALENTOS DÃO SEMPRE UM PASSO A MAIS.** É o que acontece com Eric Garcia, de 22 anos, que pretende no futuro trabalhar profissionalmente na confecção de games. Ele estuda na unidade paulistana da SAGA, que ele escolheu justamente por já ser apaixonado pela produção de games. Mas lá descobriu também o talento para o cinema, que certamente será usado em projetos futuros.

**NW: Você participa do vídeo da SAGA que está no site. Pretende trabalhar com cinema ou animação no futuro?**
**Eric Garcia:** Sim, eu participo do vídeo. Fazer o vídeo foi bem divertido, não sou acostumado a ser o cara que atua, mas sim o que fica nos bastidores pra, mais tarde editar essa filmagem, foi uma experiência diferente. Pretendo seguir mais na área de games, mas cinema e animação também estão na disputa, gosto tanto de um quanto de outro.

**Muita gente fala que é complexo trabalhar com 3D e com o Maya. Para você foi complicado?**
Antes de começar o curso na SAGA, eu tinha arriscado algo por conta própria no 3D Studio Max, por curiosidade em saber como era esse mundo 3D que me interessava. Mas não tive sucesso, até porque tentei no método autodidata. Porém, assim que começamos a mexer com Maya, a história foi outra, me dei bem com o programa e descobri que 3D é minha praia. O Maya é simples de se trabalhar e não perde em nada para outros programas 3D mais complexos.

**Fale-nos um pouco sobre o projeto da mesa de bilhar, que foi seu trabalho final para o módulo de Maya.**
O objetivo foi criar um ambiente, um cômodo, que fosse mais realista que fantasioso, como geralmente são os cenários de games. Como gosto de pensar diferente, decidi fazer um sótão ao invés de cômodos mais comuns como um quarto ou uma sala. Esse sótão foi dividido em alguns ambientes, no qual um deles era voltado pro lazer, aí que ficava a mesa de bilhar. Foi bem divertido fazê-la e depois até rolou um tutorial, que inclusive era parte do projeto.

**Quais diferenças você vê entre as expectativas que tinha em relação ao curso da SAGA e o que está produzindo atualmente?**
Expectativas correspondidas, tudo o que você imagina ter em um curso desse estilo, a SAGA tem, se não for melhor ainda. Estudar aqui está me abrindo muitas portas. Quem poderia imaginar, por exemplo, que eu estaria dando uma entrevista para a EGW?

**Quantas horas por dia você dedica ao estudo?**
Atualizei meu PC recentemente e agora consigo rodar os programas que utilizamos no curso, como por exemplo o Unreal 3 Editor, que é um pouco mais pesado. Quando não estou no curso, estou estudando em casa, o momento do aprendizado é muito importante para o futuro.

**Quantas horas por dia você fica no Playgame?**
Faço curso de terças e quintas às 7h da manhã. Chego às 6h50 e só saio às 19h30. Fico lá praticamente o dia todo, divido todo esse tempo entre estudar e fazer os trabalhos, jogar com os amigos e até ficar lá só batendo papo com o pessoal, já que é um ambiente agradável e tem um espaço reservado justamente para isso.



**Você joga videogame? O quê?**
Com certeza, tanto quanto qualquer um que se interesse por essa área. Sempre fui nintendista, tive desde o Super NES, passando pelo Nintendo 64, depois Game Cube e ainda pretendo comprar um Wii. Antigamente, costumava jogar mais consoles, mas hoje em dia gosto mais de jogos de PC, principalmente os MMORPGs, que inclusive fui campeão de um deles, o Silkroad Online, e acabei indo pra Coréia do Sul pra disputar a final mundial. Mas isso é assunto pra outra entrevista...



# RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES

## PREPARE-SE PARA DETONAR MAIS UMA LEGIÃO DE ZUMBIS FAMINTOS

Resident Evil: Umbrella Chronicles foi lançado em 2007 e utilizava os controles do Wii para criar uma nova experiência na jogabilidade do gênero Survival Horror da Capcom, mudando do tradicional game de exploração para um de tiro usando o Wii Mote e ainda focando em acontecimentos importantes da história. Dois anos depois de UC, a Capcom está pronta para lançar Resident Evil: The Darkside Chronicles, que será complemento adicional aos arquivos de história da série.

Esse novo enredo paralelo ao de Resident Evil no Wii tem uma jogabilidade conhecida como "tiro em trilhos", que funciona exatamente como os clássicos dos fliperamas, Time Crisis e House of the Dead, nos quais você controla apenas a mira da arma dos personagens, que se movimentam automaticamente conforme você avança pela fase. Nem precisa dizer que essa jogabilidade caiu como uma luva nos controles do Wii, que utilizando a função pointer, dão a real sensação de estar segurando uma arma digital. A sensação melhora ainda mais se você tiver uma Wii Zapper.

Mas não é apenas uma jogabilidade diferenciada que Darkside Chronicles vai oferecer de bom. Claro que a continuação precisaria de um Upgrade para justificar sua existência.

## UM TIROTEIO COM CONTEÚDO

Darkside Chronicles vai contar três histórias, uma dentro do universo de Resident Evil 2, outra no de Resident Evil Code: Veronica e, por último e mais empolgante, uma história totalmente inédita chamada Operation Javier. E é sobre



SERÁ QUE O CAPITÃO NASCIMENTO deixou o Krauser subir o morro?

essa nova missão que queremos falar. Operation Javier conta fatos que antecedem Resident Evil 4 e contam como Leon e Krauser se conheceram e trabalharam juntos. Os dois foram incumbidos de fazer uma missão em uma vila chamada Amparo aqui na América do Sul. O objetivo era encontrar uma jovem chamada Manoela. Bem, se dissermos mais, vai estragar!

Operation Javier é o grande destaque de Darkside Chronicles por trazer uma história completamente nova e por ter um visual quase cinematográfico. Durante os dois grandes eventos de games de 2009 foram exibidas algumas cenas do jogo em ação e o pouquinho que se pode ver desta fase na América do Sul é que a qualidade visual da versão quase finalizada do game cheia de detalhes impressiona a qualquer um.

Resident Evil: Darkside Chronicles continuará a revelar diversos segredos deixados na trama deste mundo infestado de zumbis, além de deixar a todos com a sensação de que a Capcom pode mesmo fazer um game excepcional no Wii.

— Lucas Patricio

**INFO**

**Plataforma:** Wii
**Produção:** Capcom
**Desenvolvimento:** Cavia
**Gênero:** Tiro em trilhos
**Lançamento:** 17 de novembro de 2009

# RED STEEL 2

## CONTINUAÇÃO VEM PARA APAGAR AMARGAS LEMBRANÇAS DO ANTECESSOR

A Ubisoft foi uma das empresas que mais apoiou o Wii em seu lançamento. Um dos jogos que a produtora lançou na ocasião foi Red Steel, um game de ação em primeira pessoa que misturava tiros e luta com espadas. Uma ideia perfeita para controles com sensores de movimentos, certo?

Errado. Red Steel foi um grande poço de bugs e problemas. Feito às pressas para ficar pronto a tempo do lançamento do console, o jogo acabou sofrendo de defeitos bobos e falta de acabamento. Mas três anos se passaram e a Ubisoft está com tudo programado para a continuação.

Red Steel 2 será bem diferente do primeiro. Esqueça a máfia oriental e toda aquela confusão na história. Agora a Ubisoft resolveu trabalhar melhor como chamar a atenção dos jogadores - já que a premissa de usar o Wii Remote como espada já não é algo tão inovador quanto na época. A solução foi criar um inimigo de caráter forte. E em Red Steel 2, ele se chama Payne.

**NUM VELHO OESTE HI-TECH** e com essa roupa pomposa, quero ver quem vai encarar

### O ÚLTIMO PROTETOR

O herói (se é que podemos chamá-lo assim) de Red Steel 2 se chama The Swordsman, ou "O Espadachim", em uma tradução livre. Esse cara que usa chapéu de caubói fazia parte de um clã chamado "The Protectors", que foi totalmente dizimado pelo clã inimigo "The Jackals". Assim, ele decide ir atrás do líder inimigo para se vingar. Agora, adivinha quem é o líder dos The Jackals? Payne, claro.

Falando um pouco sobre a parte técnica, Red Steel 2 mudou completamente sua direção artística. As influências agora não são mais orientais, e sim uma mistura de Velho Oeste com um futuro High Tech. Ao invés de gráficos buscando visuais realistas, a continuação vai apresentar cenários e personagens em cell shading, técnica já conhecida que dá um ar de desenho animado.

Outra novidade - a que promete nos fazer esquecer dos problemas de jogabilidade do Red Steel original - é a compatibilidade com o acessório Motion Plus, que amplia a qualidade da captação dos movimentos do Wii Remote.

Red Steel 2 vai ser vendido em conjunto com o acessório, da mesma forma como acontece com outros jogos. A inclusão dessa compatibilidade vai garantir, principalmente, combates com espadas mais realísticos e menos frustrantes. Ninguém mais se impressiona em balançar o controle e ver uma espada fazendo movimentos aleatórios, e a Ubisoft sacou isso antes que fosse tarde demais, reforçando a jogabilidade.

Red Steel 2 esta tão diferente que poderia até mesmo ser um outro jogo, mas intercalar armas de fogo e espadas durante a jogatina virou a "marca registrada" da Ubisoft. Desta vez estamos confiantes de que teremos algo realmente diferente e inovador.

— Lucas Patricio





**INFO**

**Plataforma:** Wii
**Produção:** Ubisoft
**Desenvolvimento:** Ubisoft Paris
**Gênero:** Tiro
**Lançamento:** Primeiro bimestre de 2010


15%
à vista
VISA Electron
Itaú SHOPLINE
DEPÓSITO BANCÁRIO
BOLETO
Pague com Depósito Bancário, Boleto Bancário,
Itaú Shopline ou Visa Electron Bradesco e
GANHE 15% de DESCONTO.
SUPER GAMES
aficcionados.por.videogame
www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282
©2009 Brutal Legend is a trademark of Double Fine Productions, Inc. EA. All rights reserved.

# THE LEGEND OF ZELDA SPIRIT TRACKS

**FALTA POUCO PARA O LINK PEGAR ESSE TREM! ENTÃO, A GENTE ADIANTA AS NOVIDADES!**

Mal conseguimos dormir de tanta ansiedade! Calma, logo chegará a hora de colocar as mãos em The Legend Of Zelda Spirit Tracks, um dos games mais aguardados para o Nintendo DS. Diferente dos outros jogos, existe sempre uma atmosfera única envolvendo a chegada de um novo game da série Zelda, algo que não acontece com nenhuma outra franquia. Um novo Zelda é um acontecimento, um evento de alta magnitude. E ele tem data marcada: 7 de dezembro.

O jogo vem recheado de novidades. Uma delas é que desta vez, o veículo não será mais o barco King of Red Lions, e sim um trem, que você usará para se mover pelo vasto mundo do jogo. Outra, você também poderá controlar o brucutu Phantom Knight (sim, esse mesmo, de Phantom Hourglass). O gigante de armadura que mais parece um segurança de balada é quem estará encarregado de ajudar o pequeno Link em sua jornada. Isso significa que ao invés de controlar um personagem na tela, o jogador terá que avançar pelo jogo com os dois. E o descomunal guerreiro de metal será fundamental para vencer certos desafios.

**CANETA STYLUS: A MELHOR AMIGA DE LINK**

A jogabilidade e o gráfico vão manter o estilão do game anterior, ou seja imagens 3D e movimentação feita pela caneta Stylus. Por isso, Link se moverá pelo cenário da mesma maneira, seguindo a posição da caneta Stylus indicada na tela de toque do DS, agora para mover o Phantom Knight, o jogador terá que encostar a caneta no pé do gigante e desenhar o caminho que você quer que ele percorra. E não subestime o corpulento acompanhante porque na hora que a coisa apertar de verdade é ele quem vai defendê-lo, detonar os inimigos e até carregar Link sobre

**INFO**

**Plataforma:** Nintendo DS
**Produção:** Nintendo
**Desenvolvimento:** Nintendo
**Gênero:** RPG
**Lançamento:** 7 de dezembro de 2009




**O LINK ANDA DE TREM** entra em cavernas e combate monstros gigantes



**AH, VOCÊ SÓ TÁ COM ESSA CARA DE MACHÃO** porque tem esse cara aí atrás para te projeteger!

terrenos inóspitos como a lava ou se colocar diante de perigosas bolas de fogo.

Aliás, outro fator importante são os cenários: salas recheadas de inimigos, e portas que abrem com chaves escondidas ou através de mecanismos ativados com a solução de um quebra-cabeças. Realmente, é a dificuldade dos quebra-cabeças que deixa aquele gostinho de clássico e que faz jus ao nome da série.

O sistema de viagem com o trem é muito bacana. É totalmente em 3D, e literalmente sobre trilhos. Você pode selecionar uma de três velocidades diferentes ("a todo vapor", "dirigir", e "reverso"), e há também um apito para alertar animais que fiquem no caminho do trem. Em bifurcações, você pode trocar de trilhos, evitando o perigo como a colisão com outras locomotivas. O trem vem equipado com um canhão que atira bolas de fogo, e durante as viagens também é possível controlar os ângulos de visão.

Link terá à sua disposição uma grande variedade de novas armas e itens. Entre eles está o Whirlwind, que produz rajadas de vento que podem ser usadas para diversos fins. Para usar, basta assoprar no microfone do seu portátil. Esse item será de extrema importância no game e deve ajudar o personagem em diversos momentos chave da trama.

Talvez a emoção que os gamers sentem a cada chegada de um game da série Zelda se deva ao fato de que quase todos os games já lançados com este título são o máximo! Não é preciso fazer uma profunda análise para chegar a conclusão de que este jogo é daqueles que você precisa ter em sua coleção, simplesmente porque Zelda sempre foi uma das razões para se ter um console Nintendo.

— Rafael Quadros

# OKAMI-DEN

## SERÁ QUE VIRÁ PARA SUPERAR ZELDA?

Em 2006, a extinta Clover Studios lançou Okami, um jogo que lembrava uma das franquias mais famosas da Nintendo, The Legend of Zelda. O jogo era tão bom que fez uma legião de fãs, o que fez com que o game fosse lançado para o Nintendo Wii em 2008.

A pedidos dos fãs, a Capcom que adquiriu os direitos de distribuição do game resolveu fazer uma continuação. Chamada de Okami-den: Chiisaki Taiyou (que em japonês significa "A Lenda de Okami: O Pequeno Sol"), está sendo desenvolvida diretamente para o portátil da Nintendo e, como já era de se esperar, gerou dezenas de comparações com os jogos da série Zelda.

Okami-den, será muito parecido com o seu antecessor. O personagem principal será Chibiterasu, mais um deus em forma de lobo, que parece uma versão jovem de Amaterasu, a protagonista de Okami. Todos suspeitam que Chibiterasu seja a filha ou a própria Amaterasu, mas os produtores ainda estão mantendo essas informações em segredo.

### FILHO DO DEUS DO SOL?

O que sabemos da história é que ela começa três meses após a luta de Amaterasu contra o vilão Dark Lord Yami, quando os demônios que deveriam ter desaparecido do mundo, misteriosamente retornam. Então, o espírito da floresta Sakuya tenta invocar o deus do Sol mais uma vez, só que em seu lugar aparece Chibiterasu.

A jogabilidade de Okami-den foge um pouco do que Zelda vem fazendo no portátil. Ao invés de ser totalmente controlado pelo uso da caneta Stylus, Okamiden vai utilizar a tela sensível apenas para as habilidades do Pincel Celestial. Durante qualquer momento do jogo, basta apertar L ou R para parar o tempo e desenhar os símbolos na tela e interagir com o cenário e derrotar os inimigos.

O sistema de desenho de símbolos é um espetáculo à parte. Ao desenhar devagar, você faz linhas mais grossas e gasta mais tinta. Ao fazer rabiscos mais rápidos, você consegue economizar um pouco de tinta, só que vai ter que ser bom na Stylus para fazer tudo corretamente.

A principal diferença na jogabilidade a habilidade especial de Chibiterasu de carregar um parceiro, que pelo que tudo indica deve afetar diretamente o enredo. Um desses parceiros é Kuninushi, filho de Susano e Kushi, dois personagens do Okami no Wii.

Como os nomes dos personagens sugerem, a história se baseia em antigas lendas que foram escritas em um livro milenar chamado Kojiki, considerado o livro mais antigo do Japão, e onde dizem estar escrita a lendária história do surgimento do arquipélago japonês. Com tudo isso, Zelda que se cuide.

– Lucas Patrício

**INFO**

**Plataforma:** DS
**Produção:** Capcom
**Desenvolvimento:** Capcom
**Gênero:** Ação, Quebra Cabeça
**Lançamento:** 2010

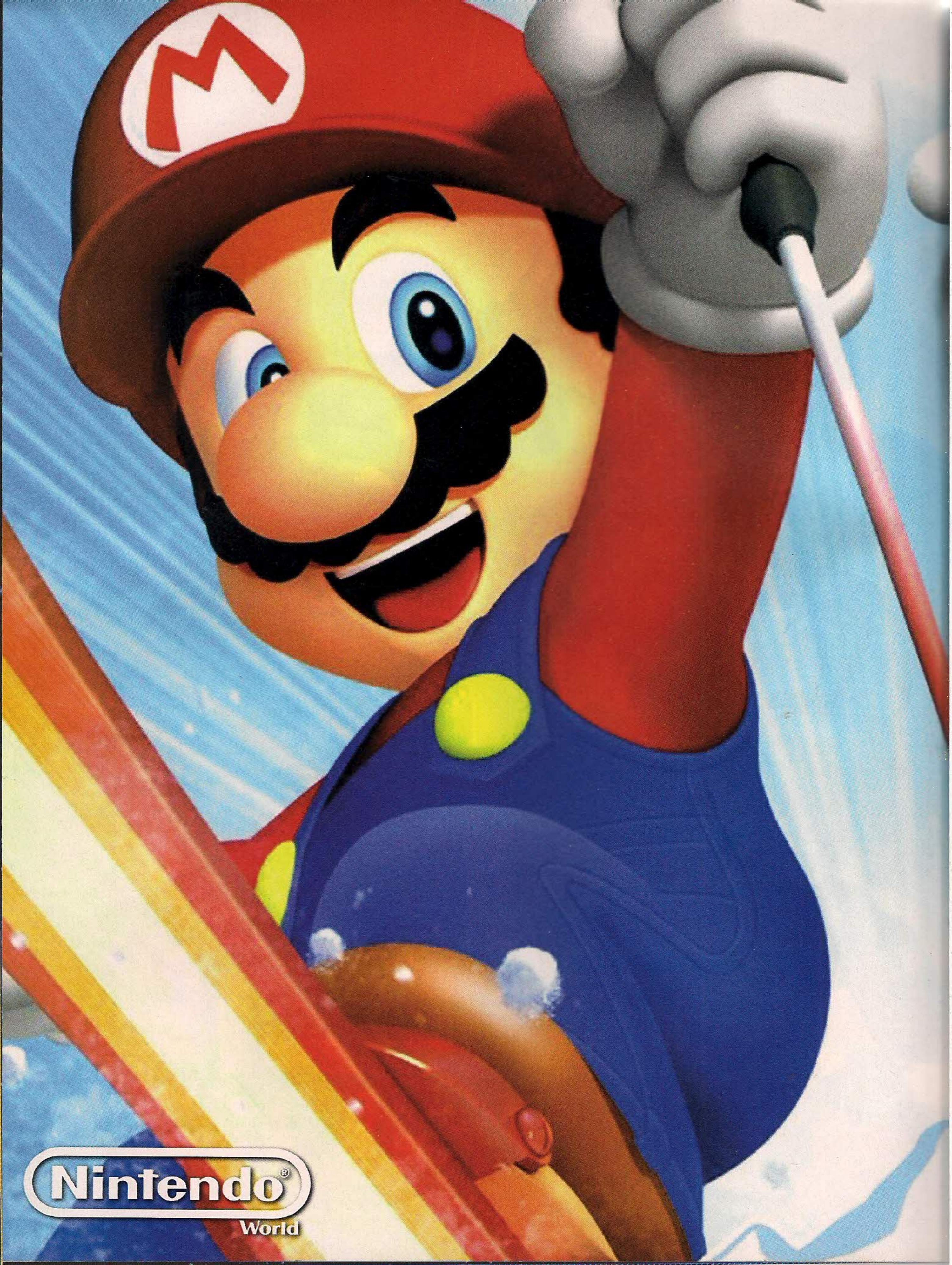




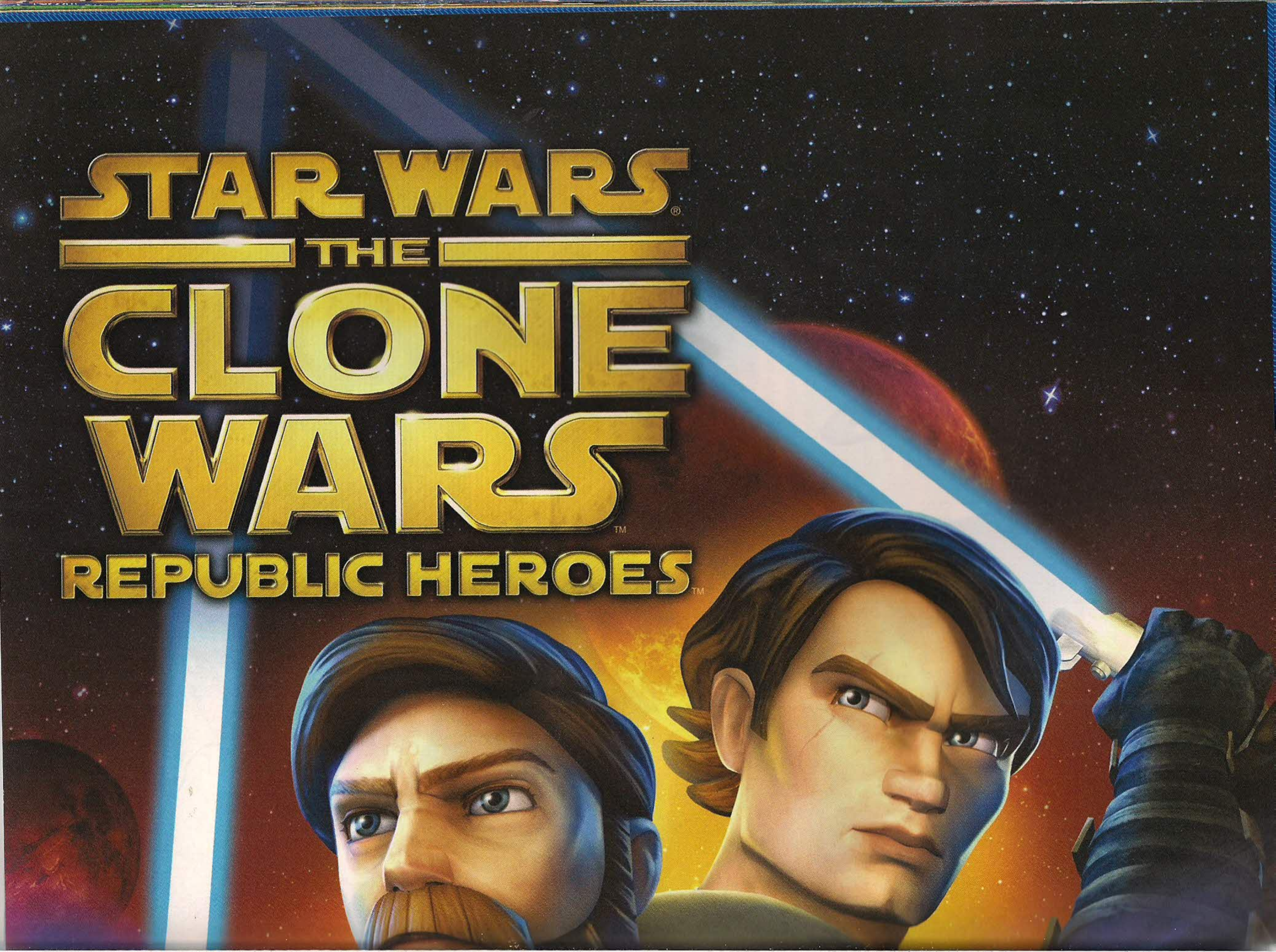





**O VISUAL** parece o de um livro antigo


Nintendo
World




STAR WARS®
THE
CLONE
WARS™
REPUBLIC HEROES™



Nintendo®
World

# ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS: MILES EDGEWORTH



### PROMOTOR ROUBA A CENA E NÃO VAI PRESO!

Com certeza você já deve estar familiarizado com o título "Ace Attorney", certo? Um jogo que fez tanto sucesso no Japão ainda na época do GBA que ganhou adaptações no Ocidente para o Nintendo DS e se deu muito bem.

Phoenix Wright é um dos advogados protagonistas série, que em Ace Attorney Investigations dá seu lugar a outro. Mas essa não é a primeira vez que isso acontece. Em Apollo Justice, primeira versão exclusiva de DS, ele foi substituído. A diferença desta versão é que Phoenix dá lugar para um velho conhecido seu: Miles Edgeworth, promotor de justiça e eterno rival.

### MUDANÇA RADICAL

Para entender as diferenças aplicadas em Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth, é preciso saber como a série se desenvolveu até agora. Desde o primeiro título, o jogo mistura duas mecânicas básicas: a de investigação e a de julgamento.

No papel do advogado de defesa, você precisava provar que seu cliente era inocente. Na parte de investigação, era necessário conversar com vários personagens e visitar vários lugares a procura de pistas, tudo em primeira pessoa com telas fixas, no bom e velho estilo Ågaponte e cliqueÅh. Com informações suficientes, o caso ia para a sala de julgamento, onde momentos inesquecíveis aconteciam. Era preciso fazer as testemunhas caírem em contradição e argumentar para conseguir ganhar os casos – todos com muito humor e personagens extremamente carismáticos.

O enredo, ponto muito forte da série, é assinado pelo produtor Shu Takumi que, para a nossa sorte, também é responsável por essa nova versão. O novo lançamento muda o já conhecido estilo de jogo, mas sem perder a essência.

### USE A LÓGICA E RESOLVA O CASO

Ao invés de fazer investigações em primeira pessoa o tempo inteiro, agora você vai controlar Miles de fato pelo jogo. Sempre acompanhado do atrapalhado e divertido detetive Dick Gumshoe, Miles tem que andar pelos cenários dos crimes e encontrar pistas para



### POR TRÁS DE ACE ATTORNEY

Shu Takumi é o criador das aventuras de Apollo, Phoenix Wright e agora Miles Edgeworth. Ele fez parte da equipe do Capcom Production Studio 4 e fez games como Dino Crisis e Dino Crisis 2. Atualmente, Shu está trabalhando em Ghost Trick.



**MILES É CONHECIDO** e cheio de querer apontar o dedo na cara como o Ace



desvendar o problema usando a lógica. Sim, lógica é uma das grandes novidades que esta versão adicionará a série. Por exemplo: observe uma cena de crime e veja que existe uma arma no chão e a vítima, que é um policial, está sem sua arma na bainha. Junte esses dois fatos e chegue a conclusão lógica que a arma pertence ao policial morto. É caminhando por essa linha de raciocínio que você resolve os mistérios de um assassinato que aconteceu dentro do escritório de Edgeworth.

No lugar das famosas Cross-Examination, entra em cena um dispositivo para reprodução de momentos-chave das histórias e outros de confrontação. Uma espécie de Cross-Examination fora da sala de julgamento.

Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth já nos deixa ansiosos por ter roteiro de Shu Takumi e ter referências aos demais jogos da série. As novas mecânicas de investigação podem servir como laboratório para, quem sabe, serem usadas numa possível volta de Phoenix.

— Lucas Patricio

**INFO**

**Plataforma:** DS
**Produção:** Capcom
**Desenvolvimento:** Capcom
**Gênero:** Quebra Cabeça
**Lançamento:** 2010

**MÃOS AO ALTO** senão eu atiro




# TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER PARA SER UM MESTRE ESTÁ AQUI!

Para a alegria de todos os fãs, esse finzinho de ano está cheio de novidades sobre os jogos da franquia Pokémon. Recentemente tivemos o lançamento de mais um game da série spin-off (uma versão paralela que não afeta a história oficial), Mystery Dungeon chamada Explorers of Sky, cujo review você confere nas próximas páginas, além do anúncio japonês de Pokémon Park Wii: Pikachu's Great Adventure, um jogo em 3D para o Nintendo Wii onde o personagem principal é o famoso Pikachu. Mas não para por aí! Para fechar com chave de ouro, a melhor notícia para a grande parte dos fãs foi mesmo a divulgação da data de lançamento ocidental dos remakes de Gold & Silver (Heart Gold & Soul Silver) que trará muitas novidades relacionadas a 4ª geração de games Pokémon, como inúmeros mini-games, novos itens, além de uma mudança radical no layout do jogo o que permite ao jogador usar com mais freqüência os recursos da tela de toque do Nintendo DS.

Depois do grande sucesso do evento de lançamento do jogo Pokémon Platinum aqui no Brasil que foi realizado pela Latamel, representante oficial da Nintendo na América Latina, em parceria com os membros da Elite dos Quatro Brasileira (E4-BR) e da Liga Oficial Pokémon (LOP), os fãs e futuros treinadores podem ter a esperança de que algo assim vai acontecer também no lançamento das versões Heart Gold & Soul Silver. Fique esperto aqui no Planeta Pokémon! Logo que ficarmos sabendo de algo a respeito você vai saber bem aqui.

## PARTICIPE DE UM TORNEIO POKÉMON DE VERDADE!

Por ser um jogo focado em batalhas, é fato que Pokémon sempre utilizou muito a conexão entre dois aparelhos. E foi isso que transformou o game em algo perfeito para a realização de campeonatos. É bem provável que se você está lendo esta seção, já tenha disputado uma batalha Pokémon contra seu primo, irmão, amigo e etc, mas talvez nunca tenha participado de um campeonato por não saber de sua existência, por ter medo de participar ou simplesmente por não ter vontade. Se você tem algum dos motivos acima fique sabendo que desde o ano de 2001 existe uma Liga Pokémon aqui no Brasil onde são realizados diversos torneios. Atualmente, o seu nome é Liga Oficial Pokémon (LOP-BR) e é cem por cento brasileira (por isso o BR no final). No início a LOP-BR tinha líderes de ginásio em poucos Estados, já que era organizada por pequenos grupos de jogadores, por isso era muito difícil para aqueles que moravam em cidades onde não haviam líderes, participarem dos campeonatos promovidos. Mas hoje a LOP-BR tem mais de dez ligas representantes espalhadas pelo Brasil, realizando torneios oficiais que são reconhecidos nacionalmente, onde os jogadores podem ganhar


**OS FERAS** da liga Pokémon



NOVOS GAMES Pokémon a caminho

## PARA LEVAR NO BOLSO

Um dos itens mais interessantes aos novos games Pokémon para o Nintendo DS será o PokeWalker que é um aparelho em formato de Pokébola. Ele permite que você treine o seu monstrinho, mesmo quando você não está jogando. Basta transferir o Pokémon para o PokeWalker e ele vai ganhando experiência enquanto você caminha por aí. Além disso, o companheiro de batalha também vai ganhar seu afeto.



TREINADORES exibem seus prêmios

as famosas insígnias. O padrão e as regras criadas pelos próprios fãs seguem fielmente as criadas nos games para Nintendo DS e nos desenhos animados da tv. Sendo que o maior evento da LOP-BR é o chamado Desafio a Elite dos Quatro Brasileira (DE4-BR) que possui duas edições por ano, sendo uma no Rio de Janeiro e outra em São Paulo. O desafio conta com a presença de dezenas de competidores de várias partes do país que participam de um torneio, onde o campeão tem o direito de enfrentar a Elite dos Quatro Brasileira (E4-BR). Mas se você quer ir direto ao encontro do líder, uma outra forma de desafiar a elite é comparecer ao evento sendo portador de 8 insígnias coletadas em qualquer uma das ligas representantes ao redor do país. Dessa forma o competidor não precisa participar do torneio e pode desafiar a elite diretamente. O treinador que ganhar da elite pode desafiar o atual campeão brasileiro e ganhando receberá como prêmio o cargo do perdedor.

Como coletar as 8 insígnias é uma tarefa complicadíssima e exige uma boa dose de experiência, o jogador pode levar um bom tempo, por isso os treinadores aproveitam a realização destes eventos como uma forma de treinamento e de ganhar prêmios.

Além disso, cada uma das ligas possui o seu local de encontro, por isso é recomendável que os interessados sempre se informem sobre o endereço de cada edição, pois é comum a realização de torneios em eventos de games e de cultura pop japonesa.

Com a chegada do sistema Wi-Fi nos jogos da 4ª geração de Pokémon a LOP criou um sistema de torneios via internet, chamado de LOP-ON. A liga online é muito parecida com a convencional, pois é coordenada por parte dos organizadores da LOP-BR. Na LOP-ON o jogador encontrará torneios de ginásio e o torneio de Desafio a Elite dos Quatro Online, sendo assim uma ótima oportunidade para os treinadores que não possuem uma LOP na sua cidade.

Nos encontros da LOP também é possível fazer trocas de Pokémon, tirar dúvidas e assistir a batalhas de jogadores experientes. Para os jogadores novatos, comparecer aos encontros é a melhor forma de conhecer mais sobre as técnicas de batalha, conseguir Pokémon especiais, passar de partes difíceis do jogo, além de ser uma ótima forma de socialização. Para receber ajuda, basta que o novato fale com o organizador responsável pela LOP ou com algum outro treinador mais experiente.

Outro detalhe que não podemos esquecer são os prêmios destes eventos! Os ganhadores de torneios podem receber brindes Pokémon como canetas Stylus para o DS, ou até mesmo versões novas dos games. Muitos campeonatos já deram como premiação as versões Diamond, Pearl e Platinum, enquanto em outros o prêmio de 1º lugar pode ser até um Nintendo DS versão especial ou um DSi.

Para os interessados o fórum utilizado pela LOP na internet é www.pokeland.net. Lá é possível ver as datas dos eventos de cada liga e realizar contatos com os responsáveis. Portanto se você tem vontade de participar, agora já não tem desculpa para não tentar.

ESSA É A NOVA treinadora

## ENTREVISTA COM TREINADOR



**Nome:** Victor Martins Fortes Nogueira
**Idade:** 18 anos
**Pokémon Favorito:** Scizor

**Quando começou a jogar?**
Jogo desde o lançamento de Red & Blue, mas só aprendi a parte mais complexa do jogo pouco depois do lançamento da 4ª geração (Diamond & Pearl).

**Desde quando vem participando de campeonatos Pokémon?**
Desde 2007, quando entrei para a organização da Liga Cearense Pokémon(LOP-CE).

**O que você achava de Pokémon antigamente e o que acha atualmente?**
Antigamente eu jogava Pokémon sozinho e achava divertido. Até hoje eu ainda acho, mas apenas no início da quarta geração que comecei a ver o jogo de uma maneira diferente. Quando percebi que por trás daquele exterior infantil e carismático havia uma mecânica de jogo complexa que envolvia alguns cálculos, paciência, criatividade e principalmente uma infinidade de estratégias, que eu nunca nem imaginava que existiam, me empolguei. Hoje eu vejo Pokémon assim e me divirto muito com isso.

**Qual o time que você mais gosta de usar?**
Meu time de "Rain Dance", que tem a seguinte formação: Kingdra, Kabutops, Jolteon, Brozong, Electivire e Gyarados.

**ESTE É O NOVO** treinador de Pokémon

**FICHA TÉCNICA**
**Item:** Leftovers
**Nature:** Adamant
**Ability:** Huge Power
**Distribuição de EVs :** 252 pontos no ATK e 252 pontos no HP

**Pró:** Habilidade de dobrar o poder dos golpes
**Contra:** Não é um dos melhores para ser usado no começo das batalhas

### AZUMARILL TEM O EXTERIOR FOFINHO, MAS LUTA COMO UM VERDADEIRO GUERREIRO

Azumarill é o Pokémon que ganhou um grande destaque na quarta geração por conta da sua habilidade (ability), que faz com que o Power dos seus golpes seja dobrado, assim se tornando um ótimo candidato para representar as criaturas do tipo água dentro de um time.

**Aqua Jet:** Por conta da baixa velocidade de Azumarill, Aqua Jet é um bom ataque para se usar, já que possui como efeito sempre atacar primeiro, o que é muito útil em situações que você encontra na sua frente um Pokémon muito rápido com um HP já desgastado ou um que acaba de ativar o efeito do item Focus Sash. O Aqua Jet é um golpe aquático que faz com que seja aplicado um bônus durante o cálculo de dano.

**Ice Punch:** Golpe trunfo para derrubar certos Pokémon que costumam incomodar qualquer time, como Garchomps e Salamences que possuem fraqueza quádrupla ao tipo gelo.

**Focus Punch &Substitute:** Por ser lento, o golpe será utilizado depois de uma ação do oponente, para a maior segurança durante a aplicação de um Focus Punch é aconselhável que o Substitute seja usado antes, já que se o a criatura que usou Focus Punch sofrer um ataque, o golpe é cancelado, mas isso não ocorre se o Substitute tiver sido realizado e você estiver com o "bonequinho" substituindo o seu monstrinho na arena.

**Conclusão:** Azumarill não é um dos melhores Pokémon a serem usados no começo das batalhas, mas sua combinação de golpes e status fazem com que ele seja ótimo quando jogado na arena após a derrota de um de seus outros Pokémon ativos na arena.

QUEM É ESSE POKÉMON? Você!

# POKÉMON MYSTERY DUNGEON: EXPLORERS OF SKY

## NÃO SEJA UM MESTRE, SEJA O PRÓPRIO POKÉMON!

**POKÉMON MYSTERY DUNGEON: EXPLORERS OF SKY É**, para Explorers of Darkness e Explorers of Time, o que Pokémon Platinum é para as versões Diamond e Pearl: mais do mesmo, só que melhor. E não há nada de errado nisso, muito pelo contrário. O jogo começa perguntando se você já jogou os dois outros jogos da série Mystery Dungeon. Respondo que não, na expectativa de que algum spoiler surgisse na tela para me situar - imaginei que a história de Explorers of Sky fosse continuação das outras, ou algo parecido - mas tenho uma surpresa agradável quando vejo um... teste de personalidade! É isso mesmo, e eu achei muito divertido. Depois de respondidas as perguntas, o jogo diz que eu sou do tipo "alegre" (Jolly), e que eu sou um Totodile. Nada contra, e lá vou eu!

Depois disso, o jogo pede que você escolha o Pokémon que irá acompanhá-lo, entre uma lista de uns 20 possíveis. Todos muito legais, mas quando leio "Riolu" meus olhos não conseguem ver mais nada. A dupla dinâmica está formada. A partir disso, eventos loucos acontecem, com flashes de luz e tudo o mais, e você acorda numa praia, só o pó, desmemoriado e sonolento. Riolu está diante de uma espécie de guilda ou templo segurando algo que lembra uma relíquia valiosa. O pobre monstrinho não tem coragem de entrar no tal lugar e resolve ir embora, mas não antes de ser visto por um Koffing e um Zubat, com cara de poucos amigos, que notam o tesouro em suas mãos. Riolu então chega à praia onde você está caído, desacordado, e corre para prestar socorro. Ele diz que eu sou um Totodile e fica surpreso quando eu digo que sou, na verdade, humano, e pouco tempo depois Zubat e Koffing aparecem e roubam a tal relíquia. É aí que a aventura de fato começa.

### SIGA A HISTÓRIA E DETONE OS INIMIGOS

O jogo lembra bem um RPG. À medida em que você batalha e explora os lugares, ganha experiência, sobe de nível, aprende golpes novos, e encontra itens para ajudá-lo em sua jornada. Tudo isso, claro, convertido para o que faz sentido em um game de Pokémon. Como nos outros do gênero, as dungeons são geradas aleatoriamente, então o layout muda a cada visita. Você não pode explorar um andar depois de passar para o próximo, e deve continuar até completar o objetivo ou perder. Além dos pontos




**FICHA**

**Plataforma:** DS / DSi
**Produção:** Nintendo
**Desenvolvimento:** Chunsoft
**Gênero:** RPG
**Número de Jogadores:** 1

**Gráficos:** 7.5
**Som:** 6.5
**Jogabilidade:** 9.0
**Diversão:** 8.0
**Replay:** 7.5

**NOTA 8.0**




**FAÇA MUITOS AMIGOS** pelo caminho

de saúde de seus pokémon você também tem que controlar a fome deles, o que acrescenta um fator legal ao jogo. Some a isso a base da série Pokémon - vantagens/desvantagens de tipo e centenas de golpes, habilidades e poderes diferentes - e o resultado é um jogo completo e até bastante desafiador.

Mystery Dungeon Explorers of Sky é um equilíbrio entre os jogos de RPG. Os personagens aprendem os ataques da mesma maneira que em Pokémon Diamond/Pearl, e também estão limitados a quatro golpes por vez. Mas há algumas diferenças. Se um pokémon tem duas habilidades possíveis, em Mystery Dungeon ele tem as duas. Isso valoriza alguns Pokémon como Skitty e Geodude. O mesmo vale para alguns golpes: Growl é basicamente inútil em Diamond/Pearl, mas em neste jogo o golpe é bastante efetivo. Essas características fazem de Explorers of Sky um jogo que é ao mesmo tempo familiar e original. Essa afirmação parece até contraditória, mas só jogando você vai entender.

## VISUAL IGUAL E SOM QUE NÃO INCOMODA

Graficamente, pouca coisa mudou em relação a Sky e os dois anteriores Explorers of Time e Darkness. Novos personagens e dungeons estão presentes, e o jogo é mais extenso, mas é só. Visualmente o jogo é muito bonito e o visual é cartunesco, com fundos bem coloridos. A música do jogo é agradável e complementa bem a aventura, mas não é algo memorável, algo que você vai ser pego assobiando por aí, distraído. É igual a todas aquelas versões dos temas de Pokémon que já ouvimos infinitas vezes. Nada excepcional, mas também nada que incomode.

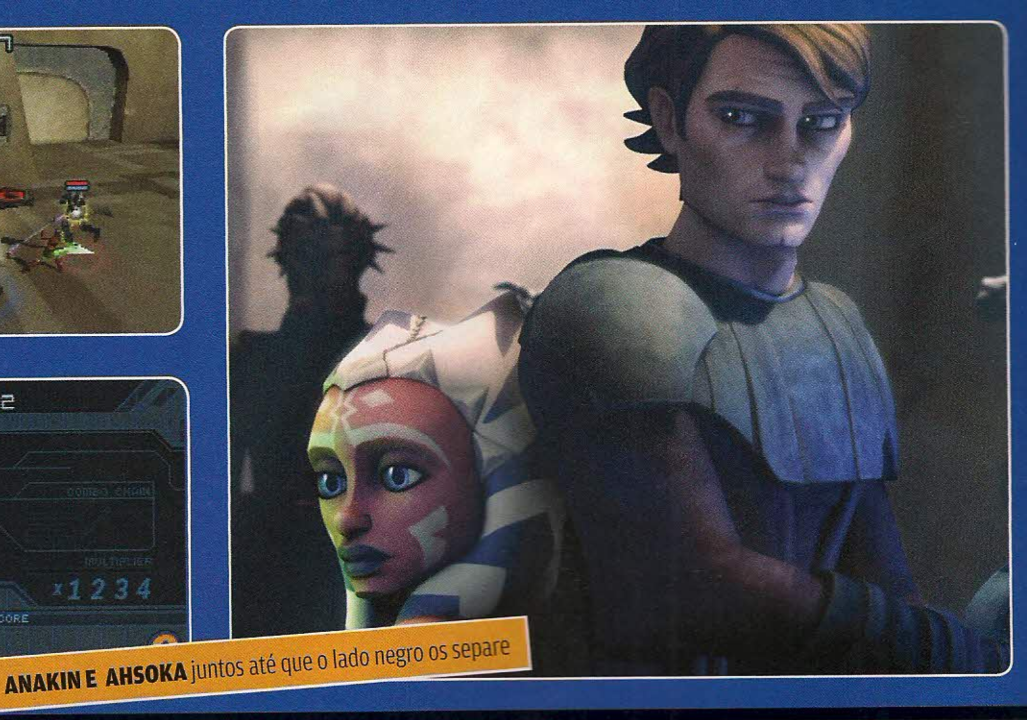
Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Sky é basicamente mais do mesmo em comparação aos anteriores. É inegável que as semelhanças entre os jogos são exatamente os pontos fortes da série, mas é fato que o fator nostalgia e o apelo de ser mais um jogo do universo Pokémon são os principais atrativos do game. Se você não jogou os dois primeiros jogos, definitivamente comece por este - ele é, de longe, o mais bonito e completo. E se você é mais um dos milhares de fãs de Pokémon, e se diverte com praticamente tudo o que pode sair de uma pokébola, então com certeza deve jogar Explorers of Sky.

– Rafael Quadros









**ANAKIN E AHSOKA** juntos até que o lado negro os separe

# STAR WARS: THE CLONE WARS

## ANAKIN SKYWALKER LUTA PARA SALVAR A GALÁXIA

**A GUERRA DOS CLONES JÁ RENDEU MUITAS OUTRAS HISTÓRIAS DENTRO DO UNIVERSO CRIADO POR GEORGE LUCAS.** É uma fase interessante dos novos filmes, quando Anakin Skywalker (o fututo Darth Vader) ainda não se virou completamente para o lado negro da Força e luta ao lado da República e dos Jedis para manter a ordem no universo ameaçado por uma revolta liderada por Conde Dookan e os separatistas, que contam com um exército de robôs comandados pelo general Grievous. É a partir daí que começam as aventuras de Star Wars: The Clone Wars - Republic Heroes. O game faz parte do Universo Expandido, que são as histórias paralelas a saga Star Wars que não alteram a cronologia original, mas sim acrescentam novos elementos ao fantasioso universo criado por George Lucas.

No comando de sua caneta Stylus você vai ajudar Anakin, Obi-Wan, alguns Clone Troppers (soldados) e a padawan Ahsoka a cumprirem diversas missões pela galáxia com o intuito de desarticular os planos de Dookan. A história segue a linha da série de tv e do longa metragem feito com animação digital lançado no cinema. Por isso esta talvez seja uma das coisas que mais chama atenção no game. A segunda é a parte sonora que usa a trilha dos filmes com a narração dos personagens. O visual é bacana e faz bom uso dos gráficos 3D, mas há quem reclame que a visão dos personagens é muito distante e que isso atrapalha por causa da mudança de ângulos que acontece o tempo todo. Já a resposta dos comandos é feita com o uso da tela sensível e a jogabilidade é semelhante a The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, mas o tempo de resposta dos comandos não é lá muito bom. Ou seja, para andar você toca com a caneta na direção que deseja e o personagem segue. Essa jogabilidade aliada as mudanças de visão no jogo fazem com que seja comum a tela ficar obstruída pela própria mão do jogador. Por isso há uma certa dificuldade em fazer movimentos rápidos ou complexos.

Em alguns locais você terá que tocar em objetos para, por exemplo, abrir portas e ativar computadores. Durante o jogo, você só poderá avançar pelas fases controlando dois personagens ao mesmo tempo, cada um com habilidades diferentes.

The Clone Wars faz jus aos filmes e desenhos animados por trazer mais um pouco do universo de Lucas para os games. E nós agradecemos.

– Renato Siqueira

**FICHA**

**Plataforma:** Nintendo DS
**Produção:** Lucas Arts
**Desenvolvimento:** Krome Studios
**Gênero:** Ação
**Número de Jogadores:** 1



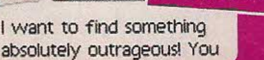

**Gráficos:** 8.0
**Som:** 7.0
**Jogabilidade:** 7.0
**Diversão:** 6.0
**Replay:** 6.0

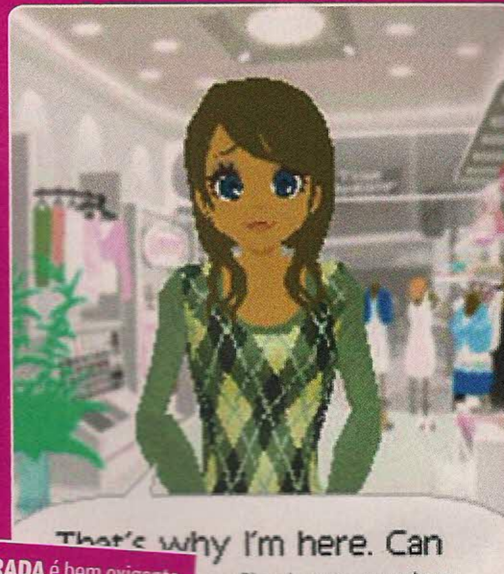









# STYLE SAVVY

## SEJA UMA ESTILISTA, MODELO E VENDEDORA

**EM STYLE SAVVY VOCÊ É UMA ESTILISTA EM COMEÇO DE CARREIRA E TRABALHA EM UMA LOJA DE ROUPAS ATENDENDO CLIENTES QUE LHE FAZEM PEDIDOS.** O game é jogado com o DS de lado e com a cliente aparecendo na tela normal e as várias opções de roupas na tela de toque. Você deverá customizar e sugerir visuais para as clientes baseados em seus pedidos e em suas próprias sugestões. São centenas de opções diferentes de roupas e acessórios, mas você não tem muita liberdade para criar visuais malucos com eles. A idéia básica é que você com um bom senso de estilo agrade ao máximo a mulherada que entra na sua loja. Conforme o tempo passa, as garotas que compraram com você e gostaram acabam retornando e fazendo pedidos mais difíceis de serem atendidos. O conceito do game é bacana para garotas que querem ser futuras estilistas. O problema é que a jogabilidade é simples e o jogo logo se torna repetitivo. Além disso, você não pode indicar outras coisas além do que foi pedido, mesmo sabendo que algumas possibilidades ficariam bem melhores.

Felizmente, não é só de vendas que vive o jogo. Você pode competir com até 3 outras pessoas em desfiles de passarela, para exibir seu melhor visual, e também fazer o papel de cliente nas lojas dos outros usando a conexão do Nintendo DS. Estes modos adicionais quebram um pouco a monotonia e aumentam a diversão.

Graficamente o jogo é agradável. É bem colorido e as roupas e acessórios são bem detalhados, mas nada mais elaborado que isso. A música nem vicia nem enjoa, mas é bem alegre e "pra cima", e complementa o jeitão do jogo.

Style Savvy fará um tremendo sucesso entre as meninas, que poderão jogar em grupos com os portáteis conectados entre si, mas não vai agradar aos meninos.

– Rafael Quadros



**FICHA**

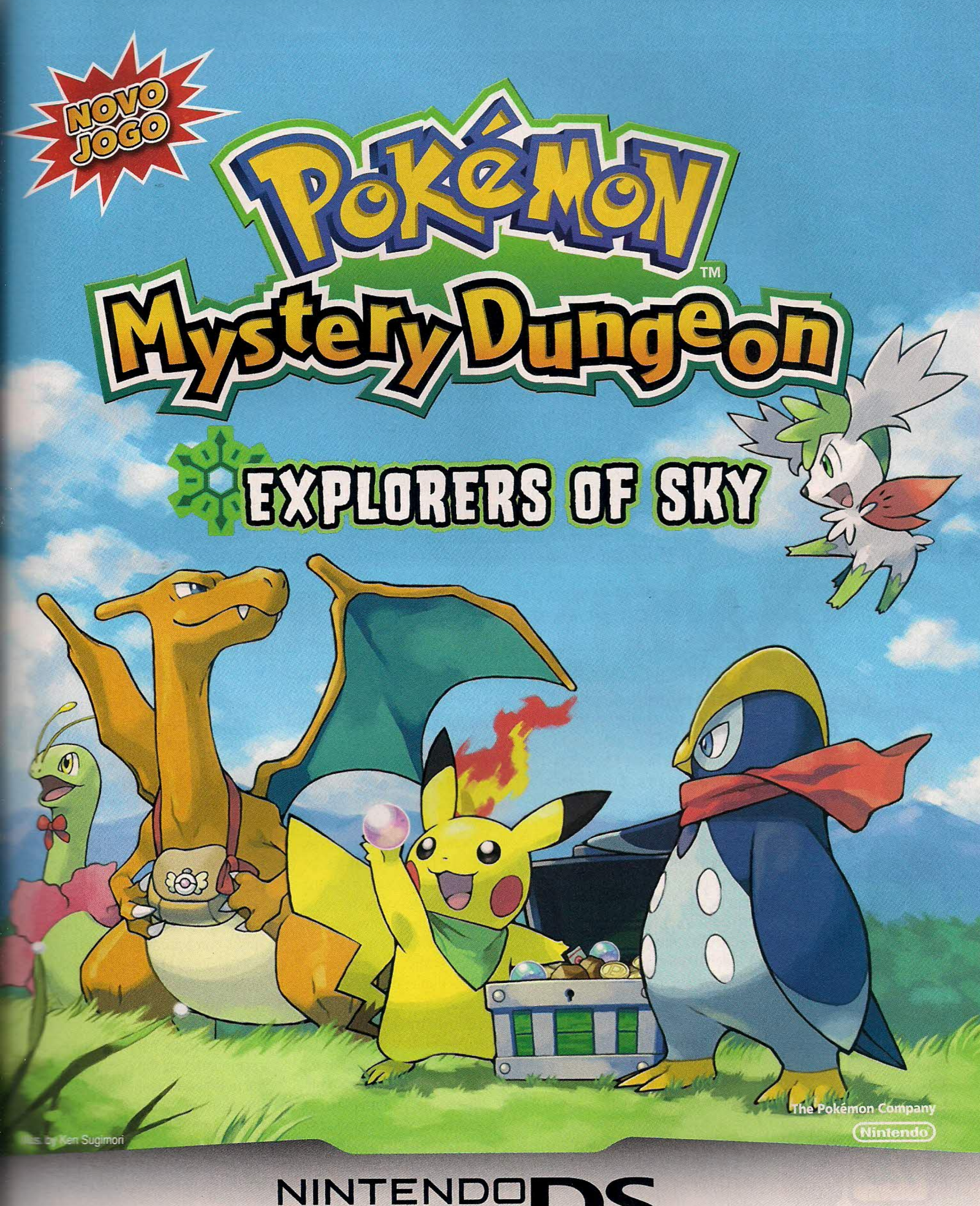
**Plataforma:** Nintendo DS
**Produção:** Syn Sophia
**Desenvolvimento:** Nintendo
**Gênero:** Simulação
**Número de Jogadores:** 1



**Gráficos:** 8.0
**Som:** 6.0
**Jogabilidade:** 7.0
**Diversão:** 6.0
**Replay:** 5.0



**NOTA 6.0**


NOVO JOGO
POKéMON™
Mystery Dungeon
EXPLORERS OF SKY
Illus. by Ken Sugimori
The Pokémon Company
Nintendo




O VISUAL é assustador!




# A WITCH'S TALE

## HISTÓRIAS DE BRUXA, RPG E ANIMES. TUDO JUNTO!

**DENTRO DE UMA TEMÁTICA TOTAL DE HALLOWEEN, A WITCH'S TALE TRAZ COMO PROTAGONISTA A CARISMÁTICA LIDDELL,** uma "bruxa-em-treinamento", que quer se tornar a maior feiticeira que já existiu. Ela é esforçada, esquentadinha e quase nunca admite seus próprios erros. Já deu para notar que esses são os elementos básicos para a confusão.

Logo no começo da história, a menina peralta já quer fazer o impossível para conseguir o poder maior das bruxas. Maior até do que a da própria Rainha Alice, a bruxa mais poderosa do reino que conseguiu selar a malvada Eld dentro de um livro mágico. E é aí que entra a atrapalhada Liddel que em sua total falta de noção acabou fazendo uma pequena besteirinha e libertou Eld de sua prisão encantada.

Agora, a estabanada bruxa e um vampiro que adora tomates, chamado Loue, resolvem ir atrás de Eld para impedir a maléfica vilã e colocá-la de volta no livro. E é a partir daí que o jogo se desenrola.

A Witch' s Tale parece mesmo ter saído de um conto infantil que foi temperado com bruxas, sombras e coisas de dar medo. Mas mesmo com toda essa premissa, o jogo não é de terror e sim um RPG muito divertido. Na parte visual não dá pra deixar falar dos gráficos que seguem a mesma linha dos desenhos animados japoneses com personagens bem trabalhados, carismáticos e muito coloridos.

Agora se for para citar pontos negativos, um deles seria o nível de dificuldade. As lutas são como nos games de RPG baseados em turnos que acontecem automaticamente durante a aventura. Isso acaba tornando a jogabilidade bem tranquila e descomplicada. A movimentação da personagem é feita toda com a caneta stylus e responde muito bem. A intenção no game é mesmo descontrair com uma história bacana e bem trabalhada, e não empacar o jogador em uma parte difícil que nem com muita "reza brava" ele consegue passar. Em alguns momentos, principalmente lá pelas tantas quando você já jogou bastante, talvez o som possa começar a ficar repetitivo, mas isso não tem jeito. A musiquinha interminável é um problema em quase todos os games de RPG já lançados.

A Witch's Tale é divertido e recomendadíssimo para quem curte RPG e desenhos animados japoneses, mas ainda falta "comer muito arroz com feijão" para que ele se torne um verdadeiro clássico na imensa lista de games do portátil da Nintendo.

– Flavio Croffi

BRONZE

**FICHA**

**Plataforma:** Nintendo DS/Wii
**Produção:** NIS America
**Desenvolvimento:** Hit Maker
**Gênero:** RPG
**Número de Jogadores:** 1

**Gráficos:** 8.0
**Som:** 8.0
**Jogabilidade:** 7.0
**Diversão:** 7.0
**Replay:** 6.0

**NOTA** 7.0

# SPORE HERO ARENA

## AS CRIATURAS DEVERIAM EVOLUIR E O GAME TAMBÉM!

**Ô BICHO** feio!

**QUANDO A PRODUTORA ELECTRONIC ARTS CONFIRMOU A ADAPTAÇÃO DO JOGO PARA O PORTÁTIL DA NINTENDO**, a promessa era a de que o jogo ofereceria toda a liberdade criativa do game original, porém navegando em um novo conteúdo. Em tese tudo parece muito bom, mas as coisas não funcionam desse jeito bonito e promissor.

Em Spore Hero Arena o jogo tenta - mas não consegue - reutilizar a mecânica de sucesso de Spore Creatures combinado com batalhas e missões especiais, fazendo uso de seus recursos de interação e da Stylus. Porém essa premissa só serve para fazê-lo explorar lugares monótonos, em busca de novas batalhas que aos poucos deixam qualquer um entendiado.

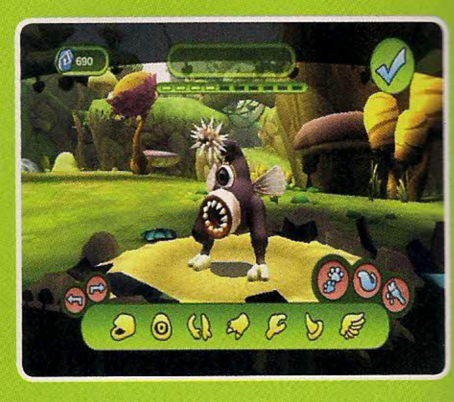
A única coisa boa do jogo que era o fato de você poder construir seu próprio herói não é versátil, fazendo com que você passe nervoso na hora de querer mudar a estrutura de sua criação.

A história é simples: um meteoro deturpou a mente dos lutadores de toda a galáxia - menos a sua. Então cabe a você resolver esse problema. Para isso você deve entrar na arena e arremessar seus amigos para fora dela. A batalha em si é feita com comandos simples e mais parece uma versão ruim de uma luta de sumô.

Embora o foco fique em participar dos combates há também um modo multiplayer, que pode ser utilizado de forma local e online para até quatro jogadores.

A premissa do jogo era boa, mas o resultado final não entregou o que prometeu. Uma pena.

– Paula Romano




**FICHA**

**Plataforma:** Nintendo DS
**Produção:** Maxis
**Desenvolvimento:** Eletronic Arts
**Gênero:** Simulação
**Número de Jogadores:** 1

**Gráficos:** 6.0
**Som:** 5.0
**Jogabilidade:** 4.0
**Diversão:** 4.0
**Replay:** 2.0

**NOTA 4.0**

# TINKERBELL AND THE LOST TREASURE

## SE ESTIVE EM PORTUGUÊS FARIA SUCESSO COM OS PEQUENOS

**NESTA SEGUNDA AVENTURA DE TINKERBELL**, o outono chegou e ela foi escolhida para criar um cetro de magia capaz de rejuvenescer a árvore de pó encantado. Só que o temperamento da fadinha faz com que ela quebre o cetro e acabe entrando em uma grande aventura. Essa é a ideia do game que é exatamente a mesma da animação lançada recentemente para DVD.

Tinkerbell and The Lost Treasure tem um visual bonito como tudo aquilo que a Disney faz. Por isso é uma pena dizer, mas os pontos positivos param por aí. Os cenários são limitados e o jogo quase não tem ação. Você se resume a conversar com outras fadas e a resolver quebra-cabeças bem manjados como completar um mapa reunindo pedaços ou encaixar peças para formar alguma coisa. Fora isso, Tink voa pela tela e conversa com seus amigos, mas a jogabilidade nem em sonho se parece com um RPG. Além disso, você percebe que a música é repetitiva e aos poucos também fica irritante.

Para controlar a fadinha, o jogador fará uso da Stylus em conjunto com a tela de toque e o microfone, que vez ou outra é soprado para tirar o pó de pir-lim-pimpim de alguma coisa na tela.

Além do modo história, ainda existe um modo customizador de fadas, onde você faz a sua própria fada, conversa com amigos e joga alguns puzzles que é exatamente o que você faz no modo história! Nada inovador.

Tá na cara que o game veio junto com a animação para pegar ali uma meia dúzia de desavisados, mas tem um porém, se o game estivesse em língua portuguesa teria uma resposta muito melhor das crianças, já que nitidamente o jogo foi feito pensando nelas.

– Renato Siqueira



**BUCÓLICO,** parece a nossa redação

**FICHA**

**Plataforma:** Nintendo DS
**Produção:** Disney Interactive Studios
**Desenvolvimento:** Hyde
**Gênero:** Aventura
**Número de Jogadores:** 1

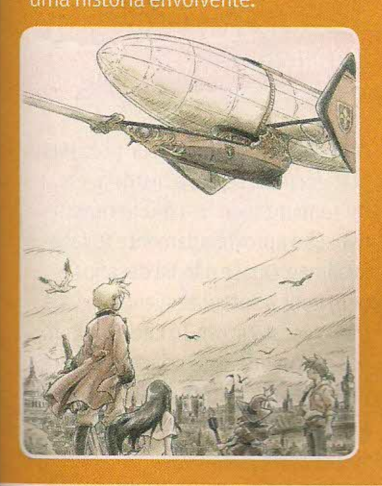
**Gráficos:** 8.0
**Som:** 2.0
**Jogabilidade:** 7.0
**Diversão:** 3.0
**Replay:** 3.0

**NOTA 4.5**

# NOSTALGIA

## BATALHAS AÉREAS SÃO O PONTO FORTE DESTE RPG

**ACHO QUE O TÍTULO DESTE GAME DESENVOLVIDO PELA TECMO JÁ DIZ TUDO.** Nostalgia é um RPG daqueles tradicionais com visual bacana, design de personagens feito no estilo dos quadrinhos japoneses e uma história envolvente.



Logo no começo da aventura nos deparamos com uma donzela sendo resgatada das mãos de um malfeitor por ninguém menos do que o lendário explorador Gilbert Brown. Tudo parecia ir bem na grande escapada, mas por um descuido o aventureiro desaparece. Algum tempo se passa e na Inglaterra, o filho de Gilbert, o jovem Eddie decide sair em busca do pai custe o que custar. Para isso, ele embarca na aeronave Maverick, a única lembrança do velho, e sai em uma aventura inesquecível e cheia de perigos.

Nostalgia não passa de um game de RPG que usa um estilo de jogabilidade manjado que há muito conhecemos. Basta seguir a história, fazer amigos, derrotar inimigos em batalhas por turnos, aumentar seus pontos de vida e usar golpes especiais. Nada



**EDDIE** e seus amigos

mais, nada menos do que um clássico feito para o Nintendo DS com uma qualidade gráfica excepcional e uma trilha sonora a altura. Talvez a única exceção seja o acréscimo das batalhas aéreas. No game, enquanto pilota uma aeronave você poderá se deparar com piratas aéreos e outras ameaças. Por isso para se prevenir também é possível customizar as armas e acessórios de sua aeronave.

Nostalgia é para quem curte um RPG das antigas com tudo dosado de forma eficiente, divertido, mas sem muitas inovações.

– Renato Siqueira




**FICHA**

**Plataforma:** Nintendo DS
**Produção:** Warner Bros. Interactive
**Desenvolvimento:** Way Forward
**Gênero:** Aventura
**Número de Jogadores:** 1

**NOTA** 7.0

**Gráficos:** 8.0
**Som:** 7.0
**Jogabilidade:** 8.0
**Diversão:** 8.0
**Replay:** 6

# WHERE THE WILD THINGS ARE

## DOS CINEMAS DIRETO PARA UM BELO GAME DE PLATAFORMA 2D

**SE UM FILME COMO ONDE VIVEM OS MONSTROS CHEGA AOS CINEMAS NÃO É NADA ESPANTOSO DESCOBRIR QUE UM JOGO VEM LOGO NA COLA.** Agora o espantoso mesmo é descobrir que o game é bom mesmo. Geralmente os games baseados em desenhos e filmes da temporada tem o problema de serem em sua maioria uma porcaria. O que não acontece com este.

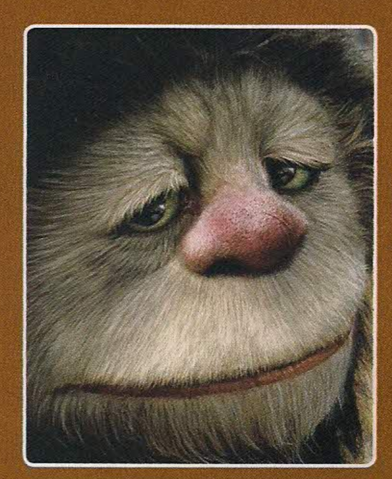
Onde Vivem os Monstros é a história de um garoto chamado Max que anda pela casa vestido de lobo aprontando mil e uma coisas. A mãe aborrecida resolve lhe deixar de castigo sem jantar. Já dentro de seu quarto sozinho, Max começa a usar a imaginação, e quando ela toma conta ele logo está navegando para longe em um barquinho, para uma ilha cheia de monstros adoráveis.




**NÃO,** não é Toni Ramos

O gênero da versão portátil nada mais é do que o tradicional plataforma com gráficos bonitos e bidimensionais. No controle de Max, você irá com a ajuda dos monstros resolver o enigma da misteriosa ilha.

Diversos obstáculos, alguns inimigos e muitos puzzles esperam por você. O nível do desafio é moderado, mas desafiador a ponto de não ser uma ofensa a sua inteligência. Para



completar, a resposta dos controles é excelente fazendo deste um dos bons jogos dessa safra de games de temporada para o Nintendo DS.

– Renato Siqueira




**FICHA**

**Plataforma:** Nintendo DS
**Produção:** Warner Bros. Interactive
**Desenvolvimento:** Way Forward
**Gênero:** Aventura
**Número de Jogadores:** 1

**NOTA** 7.0

**Gráficos:** 8.0
**Som:** 7.0
**Jogabilidade:** 8.0
**Diversão:** 8.0
**Replay:** 6

# DRAWN TO LIFE: THE NEXT CHAPTER

## O CONCEITO ATÉ QUE PARECIA SER LEGAL

Drawn to Life: The Next Chapter é a continuação de um jogo voltado para crianças com um conceito genial para elas, mas que falta muito para começar a agradar aos marmanjos.

Primeiramente, o jogador começa em um mundo totalmente fantástico e fictício, onde existe uma vila em cima de uma espécie de tartaruga gigante. E dentro deste universo maluco, o jogador é um deus, que pode desenhar qualquer coisa. E logo no início, você fica encarregado de criar um herói para ajudar o povo da vila. Até aí, tudo bem, já que a idéia do jogo é essa mesmo. Depois de fazer o seu herói, o jogo começa e você percebe que o que parecia divertido não é lá essas coisas. O sistema de jogo é dividido em diferentes tipos de jogabilidade: plataforma, conversas dentro da vila (como um RPG) e o modo de desenho. Pelo nome, nós imaginamos o mesmo que você: "Vou poder desenhar coisas no meio da tela para encontrar uma maneira de avançar no jogo". Mas não é bem isso que acontece. A coisa funciona assim, você segue a história, desenha, pula nas plataformas, desenha, segue a história, pula nas plataformas, segue a história, etc... De repente tudo fica muito repetitivo. São aproximadamente 15 fases facílimas. Quase não há desafios e nem itens a serem desvendados. De modo geral, Drawn To Life é voltado especialmente para crianças e certamente leva 10 de originalidade, mas peca em todos os outros quesitos.

– Flavio Croffi





**NÃO PRECISA** ser o mestre do desenho

**FICHA**

**Plataforma:** Nintendo DS / Wii
**Produção:** THQ
**Desenvolvimento:** 5th Cell
**Gênero:** Aventura/RPG
**Número de Jogadores:** 1

**Gráficos:** 8.0
**Som:** 6.0
**Jogabilidade:** 6.0
**Diversão:** 5.0
**Replay:** 5.0

**NOTA** 6.0

# THE WIZARD OF OZ: BEYOND THE YELLOW BRICK ROAD

## CUIDADO PARA NÃO SE PERDER NA ESTRADA DE TIJOLOS AMARELOS

A história de menina Dorothy e seus sapatinhos de cristal é um dos contos infantis mais populares de todos os tempos. Já o game The Wizard of OZ toma como base o original, mas improvisa algumas modificações para se adaptar aos videogames. No jogo Dorothy está ansiosa para voltar para casa, depois de passar por um tornado que a levou para a terra fantástica de Oz. Para isso, o caminho a percorrer é a estrada de tijolos amarelos. Nesta jornada, além de seu cão Totó, você encontrará: um leão medroso, um espantalho e um homem de lata. Cada um, por suas razões, fará parte de sua viagem na tentativa de resolver seus próprios problemas. Aí é que a aventura começa. Prepare-se para explorar os cenários, coletar itens e conseguir equipamentos. Já deu pra entender que o gênero é o RPG, sem um sistema de combate e nem uma jogabilidade inovadora, mas para compensar os gráficos são bacanas. The Wizard of Oz é um game leve e sem muitas pretensões.

– Paula Romano





**POR QUE ESTE GORDINHO VERDE** está sorrindo?

**FICHA**

**Plataforma:** Nintendo DS
**Produção:** Media Vision
**Desenvolvimento:** XSEED Games
**Gênero:** RPG
**Número de Jogadores:** 1

**Gráficos:** 8.0
**Som:** 6.0
**Jogabilidade:** 6.0
**Diversão:** 5.0
**Replay:** 3.0

**NOTA** 6.0

MULTIPLAYER ONLINE PARA 2 A 4 JOGADORES!

www.DecaSports2.com

# Deca Sports 2™

10 EVENTOS DE ESPORTE COMPLETOS

À VENDA!








**OS INIMIGOS** são gigantes de verdade

# MURAMASA: THE DEMON BLADE

## ENCONTRE SAMURAIS, NINJAS E ESPÍRITOS NESTE ARRASA-QUARTEIRÃO!

**MURAMASA: THE DEMON BLADE É PARTE DE UM GÊNERO EM EXTINÇÃO**, um tipo de jogo que foi suplantado pelo advento dos gráficos 3D e que, infelizmente, sobrevive apenas em remakes e jogos indie. Falo, é claro, de jogos de ação 2D, e após jogar a última produção da softhouse Vanillaware, chego à conclusão de que, apesar de subestimado, esse tipo clássico de jogo não deixa nada a dever para os seus correspondentes modernos em 3D.

Logo no início do game são apresentados os protagonistas: Momohime, uma garota possuída pelo espírito de um samurai, e Kisuke, um ninja que perdeu a memória. Não se iluda com a tela de seleção de personagens! Apesar de parecer apenas uma diferença estética, cada um dos heróis possui uma história distinta e o ritmo é diferente para cada um deles, oferecendo experiências únicas.

Momohime e Kisuke exploram as mesmas regiões do antigo Japão, mas enfrentam chefes originais e cada um tem acesso a uma coleção de espadas diferentes. Apesar de ocasionalmente as narrativas se encontrarem, elas seguem independentes uma da outra, o que ajuda a oferecer uma compreensão melhor dos ângulos da história.

E o jogo não hesita nem um minuto em colocar o jogador no meio da ação! Basta escolher um personagem e sair fatiando todo oponente que vier pela frente. As batalhas são rápidas e furiosas, e você consegue derrotar batalhões de inimigos em segundos.

Nos ambientes existem alguns elementos comuns aos jogos de plataforma que ficam conectados linearmente por um mapa simples no menu. A jogabilidade é descomplicada e a resposta dos comandos, rápida. A ação contínua faz você sentir que nunca está sendo impedido desnecessariamente de agir. Já o nível de dificuldade aumenta quando aparecem certos inimigos cujas defesas precisam ser quebradas com certos golpes e que requerem estratégias específicas, o que dá variedade e ritmo ao jogo.

Talvez a única parte frustrante em Muramasa esteja relacionada aos controles. O salto está mapeado para cima no direcional analógico

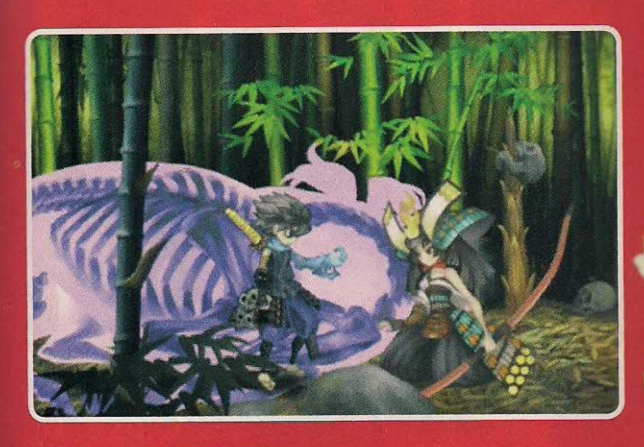



**FICHA**

**Plataforma:** Wii
**Produção:** Ignition Entertainment
**Desenvolvimento:** Vanillaware
**Gênero:** RPG de Ação
**Número de jogadores:** 1

**Gráficos:** 9.0
**Som:** 8.0
**Jogabilidade:** 7.0
**Diversão:** 8.0
**Replay:** 7.0

**NOTA** 8.0






no nunchuck, o que dá margem a pulos inadvertidos no meio da ação. Isso não é problema no nível de dificuldade "Muso" (easy), no qual os inimigos são menos agressivos, mas em "Shura" (hard) você é atacado sem piedade, e qualquer erro pode ser fatal. Para amenizar o problema é possível usar um controle de Game Cube ou o Classic Controller do Wii, em que o movimento fica no direcional digital. De qualquer maneira o ideal seria mesmo ter um botão separado para saltar, mas infelizmente, não há opção nenhuma para customizar os botões.

## NÃO SAIA DE CASA SEM UMA BOA ESPADA!

Um elemento essencial em Muramasa são as espadas. Ao se defender, a resistência da espada diminui, e se ela não for restaurada coletando as chamas do item Soul Power, ela eventualmente se quebrará. Sorte que os personagens levam não apenas duas, mas três espadas equipadas ao mesmo tempo. As espadas quebradas, ao serem embainhadas, se recuperam com o tempo. E a cada troca de espadas também é acionado um golpe especial que causa dano em todos os inimigos na tela, por isso a troca constante é uma parte importante da estratégia.

Existem mais de 100 espadas no jogo, e cada uma delas tem status, alcance, velocidade e artes secretas diferentes, o que estimula experimentação na escolha. Por sua vez, as artes secretas são diferentes do golpe especial usado de troca de espada por gastarem Soul Power e por terem um efeito mais específico: por exemplo, uma espada pode convocar um avatar que ataca os inimigos, enquanto outra solta um golpe giratório.

Após lutas contra chefes de fase você ganha espadas novas, mas a maioria do seu repertório precisa ser forjada pelo espírito do ferreiro Muramasa, acessado pelo menu principal.

## O JOGO 2D MAIS BONITO QUE JÁ SE VIU!

Se existe algo em que Muramasa: The Demon Blade se destaca, são os gráficos. Tanto no nível artístico quanto técnico, é o exemplo perfeito para mostrar que não precisamos de alto poder de processamento e texturas enormes para criar algo de tirar o fôlego. Cada parte do cenário é meticulosamente detalhada, desde as cerejeiras ao vento até os campos de arroz ao pôr-do-sol, e cada

**A ESPADA É MAIOR** do que esse cara!

## VANILLA WARE

Falar de Muramasa e não citar o estúdio que o produziu seria um pecado! O Vanillaware é um estúdio de desenvolvimento de games que se especializou em um nicho do mercado, que é a criação de jogos 2D. Composta por uma pequena equipe e liderados pelo presidente George Kamitani, que cumpre também os papéis de diretor e designer gráfico, seus jogos são universalmente admirados pela bela direção de arte e pelas músicas, criadas pelo compositor Hitoshi Sakimoto. O primeiro jogo da companhia foi Princess Crown (1997) para Saturn, seguidos por Odin Sphere (2007) e GrimGrimoire (2007) lançados para Playstation 2. Muramasa: The Demon Blade para o Nintendo Wii é o primeiro jogo da produtora para a geração atual de videogames.



**A AÇÃO** rola sem parar



personagem tem diversos quadros de animação, o que dá a impressão de uma pintura viva. Os chefes são um destaque à parte: bastante variados, eles no mínimo ocupam uma tela inteira, e alguns são maiores ainda. É impressionante, e tudo isso sem deixar tudo mais lento (com Slowdown) em nenhum momento.

A música é outra surpresa: composta pelo músico Hitoshi Sakimoto (mais conhecido pela trilha sonora de Final Fantasy XII), ela dá o tom perfeito para o cenário de Japão medieval, com melodias épicas usando instrumentos clássicos como Shamisen (instrumento japonês com três cordas) e taiko (tambor tradicional). Tudo combinado com os cenários belíssimos, cria uma experiência fantástica, com um refinado senso artístico.

E esse é exatamente o ponto alto de Muramasa: The Demon Blade. A apresentação audiovisual cria um jogo original, com uma estética sem igual na biblioteca de jogos do Wii. A atmosfera, mitologia e drama típicos do Japão medieval são perfeitamente representados pelo seu estilo único.

As diferenças entre os caminhos dos dois personagens oferecem uma boa variedade, e os aficionados podem gastar um bom tempo tentando coletar todas as espadas, completando os desafios nas cavernas opcionais e descobrindo finais alternativos. Por isso, Muramasa: The Demon Blade é o game que vale a pena ter na sua coleção, pois é divertido e bonito o bastante para satisfazer os requisitos de um verdadeiro clássico.

— Edson Kimura

**ESSE NINJA** precisa mesmo é de um regime


LITTLE MAC ESTA DE VOLTA!
Compatível com Wii Balance Board
Vendido separadamente
PUNCH-OUT!!
www.punchout.com
DOLBY
PRO LOGIC II
Wii

BLOB é um bom amigo não acha?

# A BOY AND HIS BLOB

## CLÁSSICO DO NES GANHA UM ÓTIMO REMAKE NO Wii

**EM MÍDIAS ESTABELECIDAS HÁ MUITO TEMPO, COMO MÚSICA E FILMES, EXISTE UMA PROPENSÃO PARA IDÉIAS RESSURGIREM A CADA VINTE ANOS.** Videogames, por serem mais recentes, só agora estão experimentando esse tipo de revival, com remakes e continuações de jogos retrô. Para ilustrar bem esse conceito, a produtora WayForward (conhecida por Contra 4), lança uma "re-imaginação" do jogo A Boy and his Blob para Wii, exatamente no aniversário de 20 anos do clássico de NES.

O novo jogo tem os fundamentos da primeira versão: você controla um garoto que para superar os desafios de atravessar fases enormes e derrotar inimigos, tem a ajuda do Blob, um alienígena que se transforma em coisas diferentes ao ser alimentado com jujubas. Mas as semelhanças acabam aí, pois ao contrário da versão original, aonde você tinha uma jogo aberto e mais focado em exploração, a versão de Wii é mais contida, com estágios definidos e mais voltados à solução de quebra-cabeças. Cada fase tem uma série de desafios que precisam ser solucionados com uma mistura de agilidade para subir em plataformas e planejamento para usar as diferentes transformações de Blob

### O MENINO É MOLE E O BLOB, NÃO?

O garoto não consegue fazer quase nada: mal consegue pular uma plataforma, não suporta quedas de grandes alturas e qualquer contato com inimigos é fatal; em comparação Blob tem todas as habilidades, mas que são inúteis sem ter em quem usá-las. Os dois são mutuamente dependentes, e o jogo chega ao extremo de mostrar essa relação através de um comando que serve simplesmente para o garoto abraçar a bola branca, sem utilidade alguma. Mas é adorável, e aliado aos detalhados cenários desenhados à mão e animação tradicional 2D, o jogo tem um ar de conto de fadas, com uma história minimalista, contada sem nenhum texto.

Mas o visual inocente engana: apesar de começar simples, com placas que indicam de cara a solução dos quebra-cabeças, o jogo tem um nível de dificuldade que aumenta conforme você avança. Logo você descobre um desafio a sua altura.

A Boy and his Blob é um jogo para todas as idades, amigável, mas também desafiador e interessante. É um bom exemplo de como se fazer um remake, com belos gráficos, música de primeira e mecânicas melhoradas, tudo isso sem deixar de lado todos os elementos que identificam a versão original. Inclua este na sua lista de natal. Valeu mesmo a pena esperar vinte anos para isso.

— Edson Kimura




**FICHA**

**Plataforma:** Wii
**Produção:** Majesco
**Desenvolvimento:** WayForward
**Gênero:** Puzzle
**Número de jogadores:** 1

**NOTA** 8.0

**Gráficos:** 8.0
**Som:** 8.0
**Jogabilidade:** 7.0
**Diversão:** 8.0
**Replay:** 7.0




# Venha a um paraíso de ação e diversão

## onde toda a família pode desfrutar!!!

Use o

novo acessório

**Wii Motion Plus™**

que te dá

maior precisão

aos teus movimentos.

Já incluído neste jogo




Visite-nos em: www.WiiSportsResort.com

## Já vem com 12 modalidades esportivas para você!



Power Cruising


Swordplay

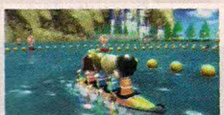

Frisbee®


Archery


Bowling


Cycling


Basketball

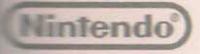

Canoeing


Golf


Air Sports


Table Tennis


Wakeboard






**HOT SECRET:**

Pause o game e faça o seguinte:

**Invencibilidade**
cima, cima, baixo, cima, 1 e 2.

**Dashes infinitos**
2, 2, 1, 2, esquerda e cima.

**Supers infinitos**
esquerda, 1, direita, 1, cima e baixo.

**Roupa Original do Astro Boy**
2, cima, 1, cima, baixo e 2.

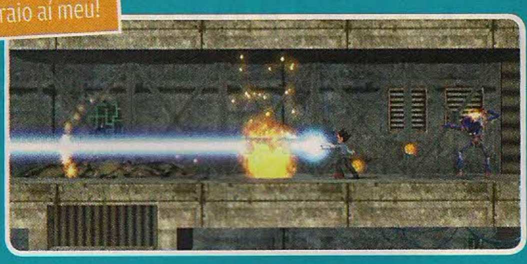









**CUIDADO** com esse raio aí meu!



# ASTRO BOY: THE VIDEOGAME

## PINÓQUIO DE LATA DOS MANGÁS NÃO CONVENCE NOS GAMES

**CRIADO EM 1952, POR OSAMU TEZUKA, UM DOS MAIORES GÊNIOS DOS QUADRINHOS JAPONESES**, Astro Boy é um personagem importante no universo dos anime e mangás do mesmo modo que Mario é para os videogames: os dois foram pioneiros e criaram padrões que foram seguidos por todos o que vieram depois. E coincidentemente, ambos também estão recebendo novas entradas nas suas franquias, respectivamente com New Super Mario Bros Wii no mundo dos games e o filme em computação gráfica Astro Boy que já chegou aos cinemas japoneses e americanos, mas que só deve aparecer por aqui em janeiro de 2010.

Para acompanhar o lançamento do filme, a desenvolvedora High Voltage nos oferece o jogo baseado na película, mais um side-scroller com gráficos 3D e estilo 2D.

A escolha desse tipo de mecânica, um "2.5D", pode parecer estranha, mas o produtor do jogo admitiu que se inspirou diretamente no excelente game Astro Boy: Omega Factor de Game Boy Advance para criar a versão do Wii e, de fato, os controles são praticamente idênticos, usando as mesmas combinações de botões para ativar os movimentos e ataques que são as marcas registradas do menino biônico: os foguetes nas botas, o laser disparado pelo dedo e até as metralhadoras que saem do traseiro (sério!), tudo explicado em um breve tutorial. Mas apesar dessa promissora primeira impressão, infelizmente o que nos aguarda no resto do jogo é algo diferente.

### PODERIA SER BEM MELHOR DO QUE ISSO

O jogo é linear, com segmentos de ação lateral aonde Astro seu arsenal de golpes e armamentos para derrotar inimigos e partes de vôo, que parecem um jogo de nave, aonde você tem que desviar e atirar.

A parte visual deixa a desejar com gráficos simples, texturas de baixa resolução e modelos pouco detalhados, enquanto a música foi tirada do filme, o que significa que é ambiental e repetitiva. Mas tudo isso fica em segundo plano, pois os aspectos mais importantes de um jogo de plataforma são os controles e o design dos estágios, o que deveriam funcionar por causa da inspiração em Omega Factor. Entretanto, o que funcionou em 2D não funciona necessariamente em um engine 3D tão ruim quanto este. O resultado é uma jogabilidade frustrante com pouca resposta dos controles. Isso faz o jogo se tornar mais um desafio de paciência do que um teste de habilidade.

— Edson Kimura



**FICHA**

**Plataforma:** Wii
**Produção:** D3 Publisher
**Desenvolvimento:** High Voltage
**Gênero:** Ação
**Número de jogadores:** 1

**NOTA** 4.5

**Gráficos:** 5.0
**Som:** 5.0
**Jogabilidade:** 4.0
**Diversão:** 5.0
**Replay:** 4.0





PICOLLO DAIMAOH tá enrugado pacas!





# DRAGON BALL: REVENGE OF KING PICCOLO

## GOKU VOLTA A SER CRIANÇA NO Wii

**DRAGON BALL TEM SIDO UMA PRESENÇA CONSTANTE EM VIDEOGAMES DESDE A DÉCADA DE 80**, passando por praticamente todos os consoles. Apesar de haver muitos jogos bem ruins no começo, pouco a pouco eles melhoraram, até o ponto em que passamos a considerá-los pelos seus próprios méritos. Os jogos de luta Budokai Tenkaichi, que cobrem a parte Z são muito bons, mas por algum motivo, as aventuras de Goku quando criança nunca foram representadas nessa nova geração de consoles. Por isso, para preencher essa lacuna, a Media Vision lançou Dragon Ball: Revenge of King Piccolo, exclusivamente para o Wii.

Do mesmo modo que Dragon Ball é diferente de Dragon Ball Z na tv e nos quadrinhos, Revenge of King Piccolo é um jogo de ação e não de luta. Você controla Goku andando pelos estágios laterais, socando batalhões de inimigos, subindo em plataformas, coletando dinheiro e tesouros escondidos. Apesar de ser em 3D, a ação é linear, com uma câmera que muda de ângulo ocasionalmente para focar em golpes especiais ou introduções de chefes. Entre uma fase e outra, cenas com a arte original do desenho explicam a história, completa com a dublagem original (americana ou japonesa, que pode ser escolhida).

Com exceção dessas cenas, todo o resto do jogo é renderizado de forma a reproduzir perfeitamente a animação do desenho.

### VOCÊ VAI APERTAR O "A" ATÉ CANSAR!

Apesar de Goku parecer pequeno no cenário enorme, a movimentação é fluida, e lutar com inimigos é rápido e fácil. São combinações simples de botões para usar seus dois únicos combos e o famoso "Kamehame-ha".

O jogo segue a história de Goku contra o exército Red Ribbon até o confronto dele com o rei Piccolo, cobrindo boa parte da história dele quando garoto. O jogo é curto, com 6 estágios divididos em várias fases, mas o combate repetitivo faz o jogo parecer mais longo: apesar de alguns chefes precisarem de táticas diferentes, a maioria do tempo você vai apenas apertar o botão A sem parar. Para dar um pouco mais de variedade, existe a opção World Tournament que simula um jogo de luta usando as mesmas mecânicas do jogo de ação. Por não ter muita complexidade, vale apenas como um extra, e é divertido apenas para provar os novos personagens como Tao Pai Pai e Arale, que ficam disponíveis depois de coletar os tesouros escondidos e de ganhar certos rankings ao completar cada fase.

Revenge of King Piccolo é um bom jogo de plataforma e, no mínimo, vale por dar variedade à franquia, voltada para jogos de luta.

— Edson Kimura

**FICHA**

**Plataforma:** Wii
**Produção:** Bandai
**Desenvolvimento:** Media. Vision
**Gênero:** Ação
**Número de jogadores:** 1

**Gráficos:** 7.0
**Som:** 6.0
**Jogabilidade:** 6.0
**Diversão:** 6.0
**Replay:** 6.0

**NOTA** 6.0

# FINAL FIGHT 2 (VIRTUAL CONSOLE)

## GAME QUE POPULARIZOU PERNIL ASSADO DENTRO DO LATÃO É A BOA DO VIRTUAL CONSOLE

**Plataforma:** Super NES
**Produtora:** Capcom USA
**Jogadores:** 1-2
**Classificação:** E10+ (Livre 10+)
**Preço:** 800 Wii Points

Há anos que a paz reside em Metro City. Cody e Jessica estão de férias, e Guy faz seus treinos fora da cidade. Tudo parecia estar em ordem, até que o prefeito Mike Haggar descobre que a terrível gangue Mad Gear está se reagrupando. Com sede de vingança a gangue sequestra o mestre de Guy e pai de Maki, Genryusai, e a sua irmã mais nova Rena.

Esse motivo já é o suficiente para que Haggar saia por aí limpando as ruas do mundo da violência destes criminosos. Para ajudá-lo vão Maki e o brasileiro Carlos.

### MIKE HAGGAR

O prefeito da cidade de Metro City em 1990 já fazia aquilo que Arnold Schwarzenneger copiaria anos depois, seria um prefeito do tipo fortão e musculoso. Só que Haggar gosta de ir as ruas para enfrentar os meliantes no braço.

O clássico Final Fight do Arcade apareceu no SNES pela primeira vez em 1990, um ano depois de ter sido lançado nos fliperamas. A diferença entre o cartucho e a máquina de fliperama estava no fato de que no SNES não havia modo para dois jogadores e o Guy havia sido excluído. Para não deixar os fãs chateados apenas no Japão foi lançada novamente uma primeira versão do game onde Guy aparecia no lugar de Cody. No ocidente, ele nunca apareceu. Em Final Fight 2, ele também não deu as caras, mas sim deu espaço para 2 personagens inéditos. Pelo menos o modo para dois jogadores se salvou nessa.

A jogabilidade é clássica. Você e um amigo se unem para limpar as ruas do crime usando as próprias mãos com muitos socos, pontapés e voadoras. Final Fight 2 é um banho de nostalgia para qualquer fã que se preze, e diversão descompromissada para quem nunca ouviu falar do gênero "Smash Up", ou em bom português: "Quebra tudo"!

### MAKI

Filha de Genryusai, a garota é mestre na arte dos ninjas, o Bushin. Ela é barra pesada e não tem dó na hora de sentar a mão na cara dos bandidos.



### CHUN-LI COMENDO MACARRÃO

Logo na primeira fase em Hong Kong, enquanto você bate nos caras da Mad Gear é possível ver ao fundo, no cenário a lutadora mais famosa de Street Fighter, a chinesa Chun Li batendo um rango numa vendinha de macarrão. Saca só!

### CARLOS MIYAMOTO

brasileiro descendente de japoneses, ele estuda artes marciais que em especial o kenjutsu, técnica de luta de espadas. Carlos resolve se juntar a Haggar na luta contra o crime simplesmente por não gostar de injustiça. Isso é que é bom samaritano.



**ROXY,** ficou de fora desta vez




# DOWNLOADS

A Nintendo mostra os destaques da rede no Virtual Console, WiiWare e DSiWare
– Rafael Quadros

# LOSTWINDS: WINTER OF THE MELODIAS (Wii WARE)

## SEJA O VENTO QUE AJUDA TOKU A SALVAR SUA CIVILIZAÇÃO

LostWinds: Winter of the Melodias é a sequência do aclamado título do WiiWare LostWinds, lançado no ano passado. Enril, o espírito do vento, retorna para proteger e guiar Toku com seus poderes mágicos - melhorando os pulos do garoto, fazendo com que ele plane sobre precipícios, abrindo caminho por seus adversários. O destino de Magdi, mãe de Toku, está nas mãos de um malvado oponente, bem como o da antiga civilização de Melodia. Para salvar Magdi, Toku e Enril deverão enfrentar novos adversários, encontrar novos e antigos amigos, e dominar poderes incríveis - inclusive a habilidade de mudar as estações climáticas. Esse jogo encantador faz uso excepcional do Wii Remote indispensável para resolver quebra-cabeças engenhosos, e também para toda a dinâmica de ação e movimento. Sinta o poder do vento na palma de suas mãos.

**Plataforma:** Wii
**Produtora:** Frontier
**Jogadores:** 1
**Classificação:** E (Livre)
**Preço:** 1000 Wii Points





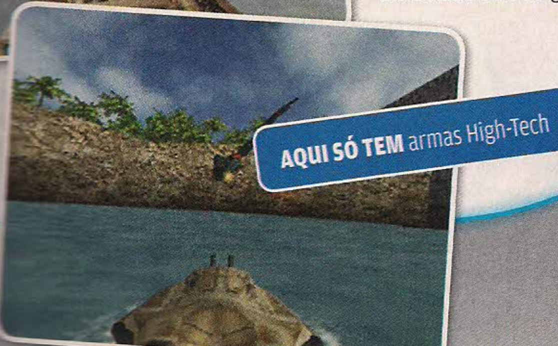
TÁ SENTINDO um ventinho aí?!

# THORIUM WARS (DSiWARE)

## DESTRUA AS MÁQUINAS, ANTES QUE DESTRUAM VOCÊ!

Em Thorium Wars, você terá que parar os planos dos Thorions, uma super espécie de máquinas, de destruir a humanidade. Vença hordas de Thorions controlando um arsenal de tanques e outros veículos em 12 excitantes missões. Você terá uma visão de 360 graus do campo de batalha, tudo renderizado em 3D. Troque as visões de câmera e veja de ângulos diferentes a terrível armada de bestas Thorium, de enxames Red Eye Drones ao poderoso Manticore Walker. A luta entre humanos e máquinas será a prova final da sobrevivência do mais apto.

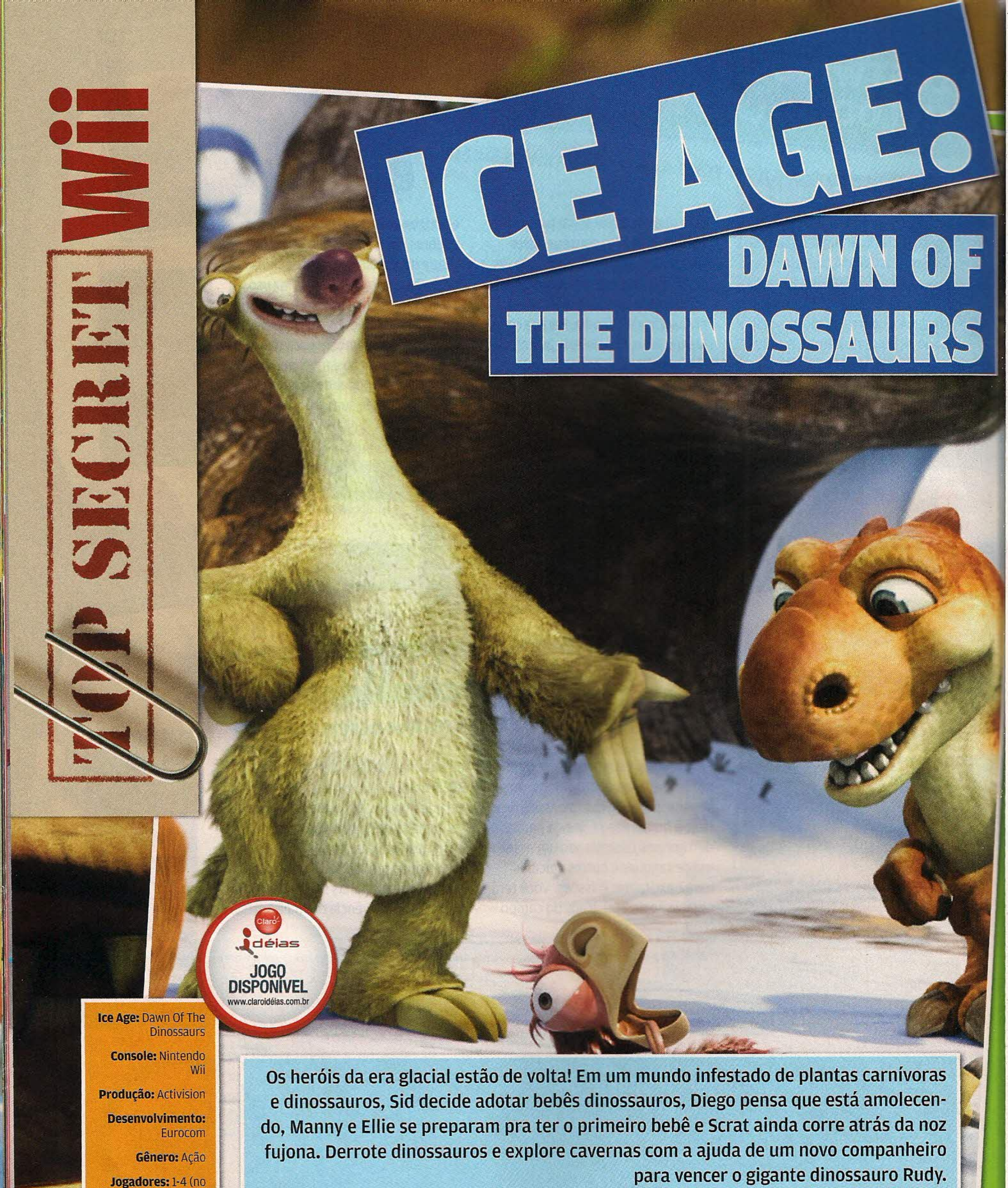
**Plataforma:** DSi
**Produtora:** Big John Games
**Jogadores:** 1
**Classificação:** Big John Games
**Preço:** 1000 Nintendo DSi Points



AQUI SÓ TEM armas High-Tech



# ICE AGE: DAWN OF THE DINOSSAURS




**Ice Age:** Dawn Of The Dinossaurs

**Console:** Nintendo Wii

**Produção:** Activision

**Desenvolvimento:** Eurocom

**Gênero:** Ação

**Jogadores:** 1-4 (no modo multiplayer)

Os heróis da era glacial estão de volta! Em um mundo infestado de plantas carnívoras e dinossauros, Sid decide adotar bebês dinossauros, Diego pensa que está amolecendo, Manny e Ellie se preparam pra ter o primeiro bebê e Scrat ainda corre atrás da noz fujona. Derrote dinossauros e explore cavernas com a ajuda de um novo companheiro para vencer o gigante dinossauro Rudy.

– Daniel Driussi

# GUIA DO JOGO:

## HELP CRASH AND EDDIE FIND A PRESENT FOR ELLIE



Essa primeira parte serve para você sentir como são os comandos do jogo e saber que algumas pedras com formatos estranhos escondem uma loja onde é possível comprar itens e mini-games. Comece indo falar com Ellie e depois vá até Crash e Eddie para seguir o tutorial básico do jogo.

## THROW LEAVES ON THE STONES, USE FIRE TO MELT THE ICICLES AND COAT THE SHARP ROCKS WITH MUD

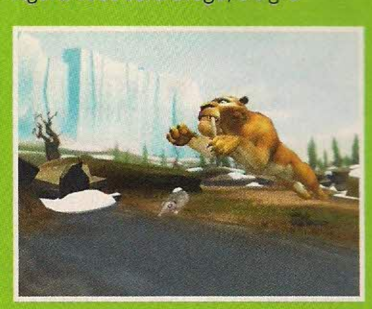



Sid deve ajudar a tornar seguro o playground para os futuros bebês de Manny e Ellie. Comece indo até um punhado de folhas no chão, perto de uma árvore seca. Pegue um pouco, encontre 5 pedras pontiagudas e jogue as folhas sobre cada uma delas. Depois você terá que pegar a tocha, entrar na caverna gelada e derreter cinco pedaços de gelo pontiagudos. Ande pelas beiradas da caverna para achar 3 dos pedaços, um está atrás de uma pedra e o outro logo ao lado. Saia da caverna e cubra mais 5 pedras pontiagudas com lama (procure nas partes mais altas do mapa!). Basta pegar a lama, mirar e atirar as bolas até a pedra ficar coberta.

Agora você controlará o elefante Manny e deverá tirar 5 troncos presos do chão, tomando cuidado com os inimigos que aparecem. De repente dois rinocerontes invadem o playground e Sid entra em ação novamente. Jogue lama em um rinoceronte e depois fuja do ataque. O bicho bate a cabeça e fica desacordado, monte nele. Controle-o normalmente pelo Nunchuk, apertando Z para fazer ele correr e quebrar as pedras. Se precisar de refúgio, suba no grande tronco no meio do mapa.

## CATCH THE GAZELLE WITHIN THE TIME LIMIT

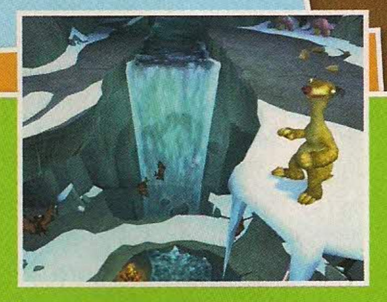
Agora você será Diego, o tigre



dentes-de-sabre correndo atrás de uma gazela. Controle-o pelo Nunchuk, apertando B para deslizar, nas curvas e áreas geladas, e A para pular por cima dos lagos. Se fizer isso evitando ao máximo os outros animais, essa fase vai ser moleza.

## SEARCH FOR A WAY OUT OF THE CAVES

Siga na direção que o vento está soprando, você irá encontrar uma fogueira. Nessa missão é sempre recomendável estar com uma tocha na mão, então pegue uma. Ela serve para iluminar locais escuros, acender fogueiras e queimar coisas que bloqueiam o seu caminho, como as teias de aranha. A dica para se dar bem nesta fase é seguir sempre a direção do vento que sopra dentro das cavernas, mas cuidado porque em certas áreas ele sopra forte demais e pode jogá-lo para fora das plataformas. Pulos duplos (pule e aperte o botão de pulo novamente quando estiver no ar!) também são necessários para que você alcance áreas mais distantes.



## COMANDOS BÁSICOS

Cada personagem tem seus comandos característicos, mas muitos têm comandos parecidos. O jogo sempre te dá dicas de qual botão apertar na hora certa, ou quando utilizar o Wii Remote. O melhor é saber o que cada personagem pode fazer:

**SID:**

**Z:** atacar (aperte seguidamente para combo)
**A:** pulo (aperte duas vezes para pulo duplo)
**B:** jogar frutas
**C:** fazer mira para atirar
**1:** pause
**2:** ver missões
**Wii Remote:** ação e mira
**Direcionais do Wii Remote:** movimentar câmera
**A + A + Z ou Wii Remote:** slam atack

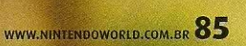
**SCRAT:**

Comandos semelhantes aos do Sid, com a exceção da mira.

**BUCK:**

Comandos semelhantes aos do Sid com a exceção de:

**Z:** atacar (sem combo no final)
**+ e – :** trocar armas
**Z + Wii Remote:** combos de ataque
**Com a mira fixa:** Z: Esquiva
**B:** Tiros



### ROLL THE EGG TO SAFETY

Destreza e concentração é o que você precisa para levar seus três ovos para um local seguro. Use o Nunchuk para controlá-los e o A para pular. O controle do ovo é muito sensível e deslizará ao menor toque no direcional, portanto, tome cuidado para não cair. Escorregue com cuidado pelos troncos. Quando chegar em um local com o vento apontando para um buraco no chão, caia nele. Em determinados momentos você precisará andar em círculos em locais onde a neve é mais funda e clara, para fazer com que seu ovo se torne uma bola de neve ainda maior e lhe permita atravessar troncos. Atropele pássaros e castores com a sua bola e tome cuidado para não cair na água. No segundo ovo, fique atento aos blocos de gelo rachados porque basta pisar neles para que se quebrem.

Em um determinado momento, você terá que enfrentar pássaros que também estão em cima de bolas. Para derrotá-los, basta ficar correndo nas beiradas e esperar que eles venham para cima. Aí e só desviar para deixá-los cair.

No terceiro e último ovo, a novidade será uma pedra bamba. Ao ficar muito tempo em cima dela começará a afundar. Fique numa ponta dela até que a outra comece a levantar. Depois é só passar. Em alguns lugares você precisará ficar indo de um lado para o outro em diversas subidas na caverna até que tenha impulso suficiente para subir.



### ESCAPE FROM MOMMA

A mamãe dinossauro quer pegar você! Controle seus movimentos pelo direcional, pule com o A e deslize com o B. O jeito para fugir dela é bater no menor número possível de obstáculos, desviando dos buracos. Para não cair, siga sempre no caminho onde estão as frutinhas. Quando a mamãe resolver morder você, use o B e o direcional para o lado no momento certo para deslizar e fugir.

### NAVIGATE THROUGH THE CAVES TO FIND THE NUT



Agora você controlará Scrat, o roedor. Essa fase é de plataforma como muitos joguinhos tradicionais, por isso não tem muito segredo para achar a noz na caverna. Siga pulando os buracos e derrotando os inimigos. Quando chegar em pedras que lembram um botão no chão, pule e chacoalhe o Wii Remote para dar uma "pisada" especial e apertá-las. Estas pedras revelarão novas plataformas para que você possa continuar em frente.

### NAVIGATE THE CLIFF SIDE

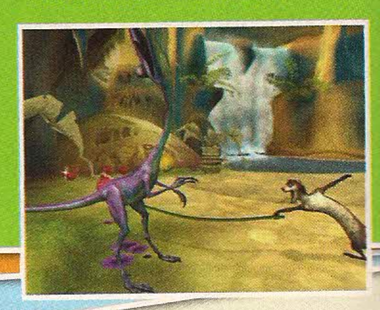
Seu animal agora é Buck, a doninha corajosa e maluca de um olho só. E ele é só agilidade. Pule nas plataformas, ande pelas videiras e continue. Derrube uma rocha, suba rapidamente pelas folhas e siga seu caminho. Quando estiver deslizando na videira, use os direcionais ou o Wii Remote para desviar. Pule em cima do dinossauro quando acabar a videira. Deslize até a cauda dele e pule em



outra videira. Você terá de pular de uma para outra para não bater nos espetos, use o Wii Remote para direcioná-lo. Na hora em que tiver que enfrentar os dinossauros apenas bata neles, balançando o Wii Remote para que Buck faça combinações diferentes. Após derrotar todos eles, você poderá pegar uma arma de bambú que usará para atirar nas plantas que cospem coisas em você.

### LOCATE HERD MEMBERS IN DANGER

Vá até a parede atrás da pedra da loja, tem umas plantinhas, onde dá para escalar. Use os direcionais do Nunchuk para escalar, pulando de um lado para o outro da parede até chegar em cima. Agora pule em direção à grande pedra que está presa por um cipó. Ele irá se prender na pedra, pule na plataforma logo ao lado. Atire na planta a sua frente, tomando cuidado com o que ela cospe e siga adiante. Tome cuidado com algumas delas que se camuflam no cenário. Pule nas plantinhas da parede para poder correr nela. Depois pule de uma parede a outra até chegar ao outro lado. Vença os dinossauros. Escale a parede até o outro lado para chegar ao topo. Pegue a nova arma que solta líquidos e carregue ela. Atire nas folhas vermelhas, para que fiquem verdes e suba até chegar a um galho cheio de plantas, atire mais uma vez para limpar



e pule no galho até o outro lado. Ande pelas plantinhas e atire água nas folhas novamente para passar.

Agora siga deslizando por videiras, molhando as plantas vermelhas e pulando pelos galhos. Você irá chegar a um tronco, com uma colméia. Derrote as abelhas com o chicote e destrua a colméia com sua arma de frutas. Na nova sequência de plataformas você só poderá pular prendendo seu chicote nos galhos. Para isso pule em direção ao brilho e no ar balance o Wii Remote, depois de pendurado aperte o A para se soltar. Encha novamente sua arma de líquidos e atire nos locais onde sai o gás verde. Para derrotar o Ankilosaurus fique longe dele, atirando com tudo que tiver e fuja quando ele correr atrás de você.

## CARNIVOROUS PLANT

Comece derrotando as 5 plantas e depois 5 videiras em volta da grande planta carnívora. Perceba que existe uma espécie de árvore que ao mexer o faz todo pintado de roxo. Essa árvore ajuda o personagem a ficar mais protegido dos ataques.

O segundo ataque da mega planta será com suas raízes, basta atirar para destruí-las. Depois haverá mais uma sequência de plantinhas para destruir e logo após uma outra sequência de videiras. Quando a planta bater com a videira no chão, pintado de roxo, escale e entre para dentro dela.

## NAVIGATE THROUGH THE JUNGLE TO FIND THE NUT

Mais uma fase com Scrat. Desta vez vá seguindo em frente, sempre se preocupando em subir nos lugares mais altos e tomando cuidado com os inimigos. Pendure-se em cipós, empurre as bolas e entre nas plantas cor-de-rosa para que elas possam jogá-lo para cima.



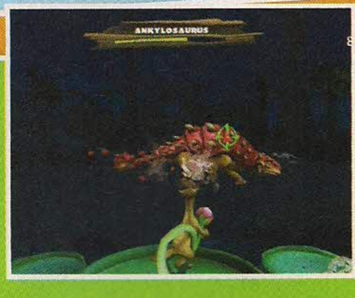
## FIND AN ALTERNATIVE ROUTE TO CATCH UP WITH THE HERD

Logo no começo você já será atacado por uns dinossauros para derrotar. Lace o pescoço do dinossauro grande com o Wii Remote e fique puxando até ele cair. Suba nele. Controle-o pelo Nunchuk, aperte B para pisar e Z para correr. Use-o para quebrar paredes já rachadas. Para seguir em frente você terá que descer do dinossauro, basta sacudir o Wii Remote. Logo em frente Buck terá que derrotar outra colméia. Atire nas folhas secas para subir nelas. Fuja do gás venenoso que comece a subir pela caverna. Você precisa ser rápido. Pule nas plataformas e fique atento ao galho que está escondido na escuridão. Ao chegar ao topo, Buck encontra uma nova arma (Spore Plant), vá até uma parede com umas flores, atire nelas com a novidade. Derrote os outros dinossauros um pouco mais resistentes e continue.

Prepare-se para uma sequência de pulos e cipós. Depois disso acabe com os dinossauros e atire nas plantas que estão em locais mais altos. Para derrotar o Triceratops use o mesmo esquema do outro grandão que você encarou. Depois de derrotá-lo, suba no outro dinossauro que aparece e use-o para quebrar a parede. Carregue a sua arma com o líquido laranja e atire nos pontos vermelhos para tapar o gás. Avance pela fase.

## PROTECT THE BABY DINOSSAURS

Agora Sid vai usar uma planta como arma para afastar os predadores dos bebês dinossauro. O




jogo se assemelha a um game de tiro, basta mirar e atirar com Wii Remote usando o B. Você só precisa de boa mira.

## MAKE IT THROUGH THE CANYON ALIVE

De repente o game muda o estilo e vira um tradicional jogo de nave. Use o direcional para desviar dos inimigos e o botão B para atirar para frente e o Z para baixo. Fique esperto com uns pedaços de pedra na parte de baixo, quebre todos eles, pois alguns podem dar morangos. Fora isso ainda existem alguns itens que melhoram o seu tiro. Cuidado ao entrar na caverna, do teto cairão rochas que jogarão lava para cima de você.

## GET THROUGH THE CAVE ALIVE

Você ainda está no dinossauro voador, mas o ângulo do jogo mudou. Agora você tem a vantagem de poder se esquivar. Aperte A e coloque o direcional para algum lado, para fazer uma esquiva giratória. Quando estiver cercado de inimigos, use bastante essa esquiva para sobreviver. Você vai achar



**TIRANDO LEITE** para os bebês dinos

alguns itens brilhantes, são as evoluções dos seus tiros. A mira automática às vezes atrapalha um pouco, tome cuidado para não perder o controle. Quando chegar na colméia, você poderá usar um turbo no seu vôo. É só apertar C. É bastante útil para fugir.

### FLY THROUGH THE CLOUD RINGS, DEFEAT THE PTEROSAURS AND ENEMY PLANTS

Logo que começar, você terá que escapar de um dinossauro gigante. Não bata em nada e logo vai




despistar ele. Depois você terá que passar por umas argolas de fumaça, derrotar todos os dinossauros voadores e todas as plantas inimigas. Um marcador mostra na tela quantos você já destruiu. Todos eles estão espalhados pelo mapa. A vantagem é que os dinossauros andam em grupos, mesmo que não consiga mirar direito, atire pra valer, é provável que você derrube alguns.

Algumas das plantas estão ao lado das colunas de pedra. A maioria das argolas de fumaça estão perto umas das outras. Se estiver com dificuldade de achar os inimigos, suba bem alto no mapa para ter uma visão privilegiada.

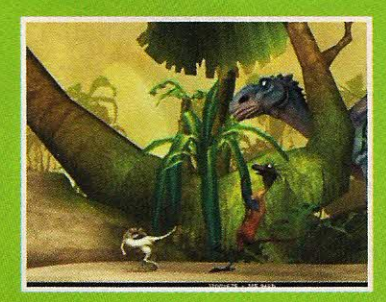
### NAVIGATE THROUGH THE TAR PIT TO FIND THE NUT

Se revezando com sua paquera, Scrat avança pela fase e divide com ela a responsabilidade de abrir o caminho. Use a esquilinha para planar pelo ar quente e colocar pedras nos buracos para permitir que Scrat avance. Scrat também pode grudar nos cipós e andar colado de ponta cabeça como o Homem-Aranha.
Eles foram feitos um para o outro.

### NAVIGATE THROUGH THE TAR PIT

Pule pelos blocos, sem cair na água escura. Muito cuidado porque eles afundam quando são pisados. No fim da linha, pule nos galhos, ande e escale as paredes para seguir. Cuidado quando acabar a parede que você está andando, não tente entrar direto para escalar, pule para a outra parede e escale. Passe pelos outros três galhos, se prendendo com seu chicote no último. No impulso do pulo, se prenda e escale parede. A estratégia é a mesma das fases anteriores, mas desta vez você terá que fuzilar com sua arma de frutas o Ankilosaurus e o Triceratops que aparecem novamente.

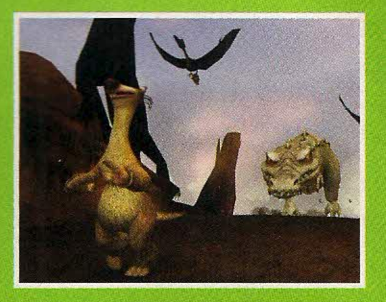
### ROLL TO THE BOTTOM OF THE TAR PIT



Você já começa a fase rolando rápido em cima de uma pedra. Apenas siga em frente, tomando cuidado com as pedras que inclinam e pelo chão fino e rachado que cai. Avance pelas rajadas de vento e tome cuidado para não cair usando as cascas de árvore para segurá-lo.

### ESCAPE FROM RUDY

Mais uma fase de correria e a estratégia é a mesma, siga as frutas para saber onde estão os buracos. O extra aqui são as bolas de lava, mas nada que um pulo duplo não resolva.



### HELP MOMMA DEFEAT RUDY

Chegamos ao momento final. Tá na hora de derrotar Rudy que está lutando contra a mamãe dinossauro. Aqui a jogada é usar sua arma de cogumelos (Spore Plant) e atirar nas plantas que se abrem na pedra que fica acima do local, onde os dois bichos estão brigando. Desviando dos ataques de Rudy, você deve atirar 4 vezes em cada planta para destruí-la. Quando ficar sem munição terá que saltar até uma pedra usando o seu chicote como cipó para pegar mais cogumelos. Tome cuidado para não cair, senão terá que começar tudo de novo. Após derrubar a primeira pedra, outro local se abrirá e Buck terá que avançar e repetir o processo novamente mais quatro vezes. Derrotando Rudy você ajuda a "mamassauro" e termina o jogo. NW

**SERÁ QUE ELA ESTA OLHANDO PARA O SCRAT?**
Ou para a noz?




# Nostalgia, informação e um monte de cultura gamer

## TOP 10: PIORES CAPAS DE DS - 2009

Nós fizemos há alguns meses uma coletânea das piores capas de jogos de Nintendo DS lançados em 2008. Recebemos muitos e-mails elogiando e sugerindo outras. Decidimos então fazer mais uma lista: as mais horrorosas artes de capa de DS de 2009. Se prepare, as imagens são fortes.

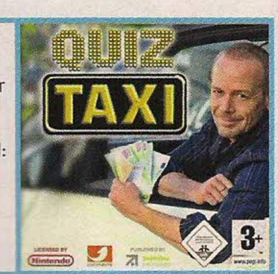



### 10 OKTOBERFEST THE OFFICIAL GAME

A Oktoberfest é um festival que tem tudo a ver com games. Rola muita cerveja, mulheres, sanfonas (?), chapéus... Acho que já descobrimos como o cara que idealizou essa capa estava quando decidiu criá-la. Nada mais justo, diga-se de passagem.

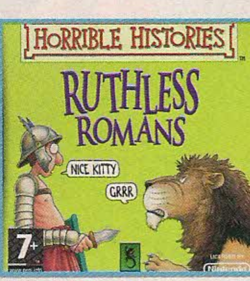
### 9 QUIZ TAXI

Qual profissão toda criança diz que quer ter quando crescer? Taxista! Não? Mas como não? Veja o semblante do rapaz dessa capa. Feliz, contente e o principal: com muitos Euros na mão. Isso sim é vida, minha gente! Ou não?




### 8 HORRIBLE HISTORIES: RUTHLESS ROMANS

Você precisa fazer uma capa para um jogo de tirinhas, qual a ideia mais óbvia? Coloque uma boa piada! E a melhor piada nesse jogo é o próprio título, que já entrega a graça: histórias horríveis. Mas bem que poderia ser: "Horrible Cover", ou "Capa Horrível".

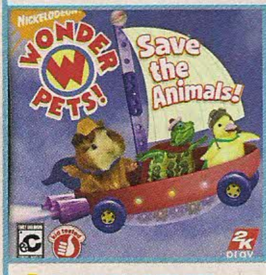






### 7 ANIMAL PLANET EMERGENCY VETS

Dicas da Ubisoft para uma capa perfeita: pegue todas as imagens de animal que você encontrar, coloque tudo junto sem respeitar proporção e perspectiva e, para finalizar, duas pessoas felizes. Agora alguém me explica onde está o resto do corpo da zebra?

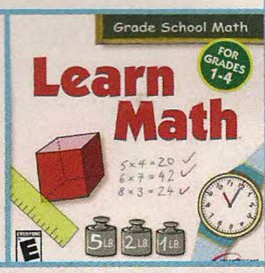



### 6 WONDER ANIMALS! SAVE THE PETS!

Mais uma capa com bichinhos! O mais legal é que o título tem exclamação em todos os cantos! Isso faz o jogo passar uma idéia de ser mais contente! Sem falar no hamster com boné e um pato com óculos de piloto... Meu Deus, salvem esses animais dessa capa horrorosa!

### 5 LEARN MATH

Sabe por que é difícil gostar de matemática? Porque as pessoas tentam nos fazer acreditar que aprender pode ser uma coisa super divertida. A capa desse jogo não o inspira diversão? Um cubo, uma régua, pesos, relógio, conta. Nossa, já estou animado para começar a aprender!




### 4 MATCHSTICK

Imagine a risada mais alta que você conseguiria escutar. Essa foi a nossa reação ao ver a capa do jogo "Palito de Fósforo". Muito nos impressionou do artista responsável por essa belezura não ter colocado apenas um palito na capa. Ele foi audacioso e juntou uma caixa inteira de palitos. Um verdadeiro gênio.

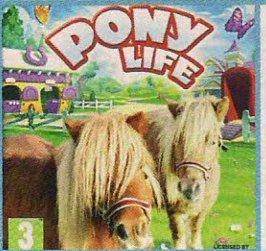






### 3 HYSTERIA HOSPITAL

Essa capa é uma das piadas mais profundas que já vimos. Um game onde você precisa construir um hospital, você vê gente tomando choque, ambulância a mil com a porta aberta, uma enfermeira desesperada e... Um médico dando risada de tudo isso? Não é possível....

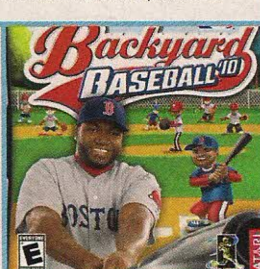


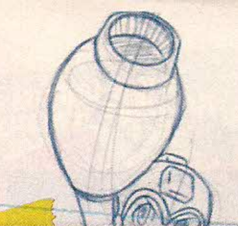

### 2 PONY LIFE

A moda de jogos de cavalos e pôneis realmente pegou e não quer sair de jeito nenhum dos lançamentos semanais do Nintendo DS. Mas esse em especial poderia mudar um pouco o título e atingir um novo público. Que tal: "EMO Pony"?

### 1 BACKYARD BASEBALL 10

Na eleição das piores capas de 2008, David "Big Papi" Ortiz, garoto propaganda da série Backyard Baseball, havia conquistado a quinta colocação. Mas este ano ele se superou e mostrou o que tem de melhor: sua perícia em posicionar o taco de baseball na pior posição possível para uma capa de jogo infantil. Parabéns, você conseguiu novamente, Ortiz!.





# OBJETOS DE DESEJO

COMUNIDADE

## Porque gamer gosta de colecionar

Bonecos. Como nós da Nintendo World adoramos bonecos. Na redação, temos os mais variados modelos e tamanhos de miniaturas de Mario e sua turma. Neste mês, recebemos vários e-mails de leitores pedindo dicas de quais bonecos bacanas existem por aí. Demos uma bela pesquisada e reunimos quatro sugestões; com tamanhos e formas variadas, pra todos os gostos e bolsos. Se você comprar um deles, tire uma foto e mande para a gente!



### DONKEY KONG 12"

O macacão que já foi vilão, agora cabe na palma de sua mão. Ok, a rima foi péssima, mas olhe só para esse Donkey Kong de 12 centímetros. Ele não é demais? Coloque-o na prateleira mais alta para relembrar os saudosos tempos do Arcade.
**Preço:** US$38,99
**Onde encontrar:** bigbadtoystore.com

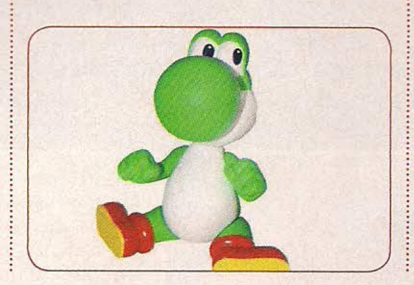


### MARIO 12"

Esse Mario tem o mesmo tamanho que o Donkey Kong aqui do lado, é da mesma coleção... E custa 15 dólares a menos? Parece que o encanador mais famoso do mundo anda desvalorizado.
É sua chance, corre!
**Preço:** US$23,99
**Onde encontrar:** bigbadtoystore.com

### YOSHI 5"

Tá com pouca grana? Então esse Yoshi de cinco centímetros pode ser a solução perfeita. Claro que para manter o preço camarada, ele teve que manter sua longa língua guardada. Mas ele continua bonito mesmo assim.
**Preço:** US$4,19
**Onde encontrar:**bigbadtoystore.com





### TURMA DO MARIO 2-4"

Se um boneco não é o suficiente para você, então esta coletânea com dois de cada um dos personagens que aparecem na imagem é a solução perfeita. Não sabe o que vai fazer com os bonecos repetidos? Manda pra a gente, aceitaremos de bom grado.
**Preço:** US$57,99
**Onde encontrar:** bigbadtoystore.com

PRODUTO DO MÊS

## Os mais divertidos acessórios Nintendistas

### ARMA DE DESENTUPIDOR DE PIA

Com certeza esse acessório fez lembrar dos coelhos malucos de Rayman Raving Rabbids, um sucesso que nasceu no Wii e já esta na terceira edição. Para dar mais realismo ao jogo, que tal utilizar esse protótipo da Mad Catz? Muito mais divertido que a Wii Zapper e vai deixar seus amigos babando de inveja. O preço é bom: US$19,99



EVENTO N

# VIDEO GAMES LIVE 2009

**Músicas da Nintendo continuam absolutas no mais famoso evento de game music do mundo**

Essa foi a quarta vez que o Video Games Live veio ao Brasil. O evento criado e estrelado por Tommy Tallarico é um dos maiores do mundo. Para quem não conhece, o VGL é um concerto de músicas de video games tocadas por uma orquestra e acompanhada pela guitarra de Tommy. Este ano a Orquestra sinfônica Vila-Lobos foi responsável por tocar arranjos dos maiores sucessos dos games, regidas pelo maestro Italiano Emanoel Fratianni.

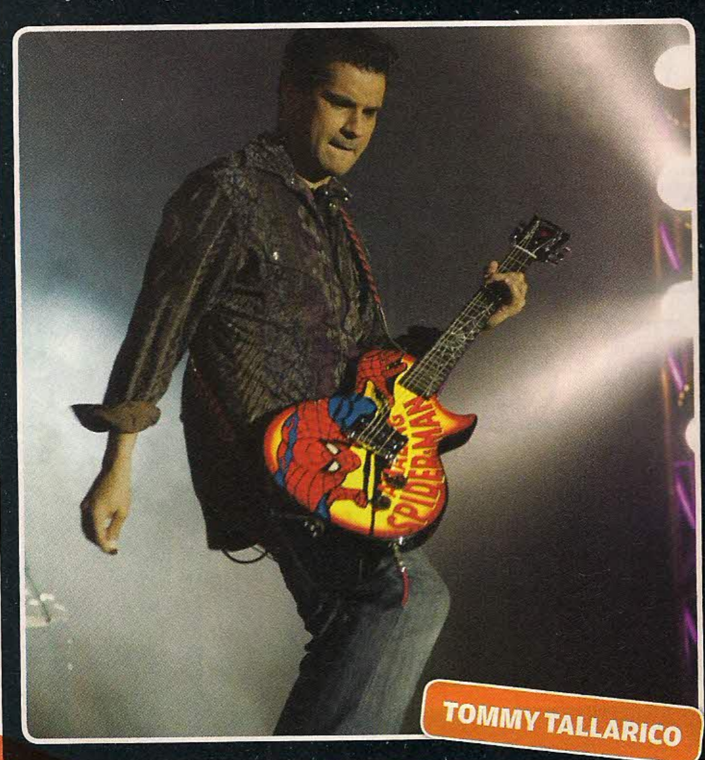
Mas como conquistar a atenção e os aplausos dos fãs pela quarta vez? O show deste ano fez um grande misto entre as músicas clássicas presentes desde sempre e novos arranjos, que segundo Tallarico, foram colocados na set list aos pedidos de jogadores brasileiros.

Presente em quatro cidades brasileiras, a turnê 2009 passou por Belo Horizonte, Salvador, Rio de Janeiro e São Paulo, nos dias 30 de setembro, 1º, 2 e 7 de outubro, respectivamente. A banda GameBoys abriu o show no Rio de Janeiro e a Mega Driver o de São Paulo. Essas duas são bandas instrumentais, mas cada uma tem uma pegada diferente. Enquanto a GameBoys apresentou arranjos mais trabalhados de músicas como Donkey Kong Country 2, a rapaziada da Mega Driver levantou o público paulista com versões do mais puro metal de jogos como Street Fighter, Mega Man e F-Zero.

Após os clássicos vídeos de introdução - com direito a uma homenagem a Michael Jackson - o show começou com Castlevania, seguido de Silent Hill 2, primeira música inédita do espetáculo. Depois, Tommy subiu ao palco e, como já é de costume, falou até cansar. Fez uma interação com o público utilizando o jogo Space Invaders e distribuiu alguns prêmios.

A emoção começou a conquistar o público quando um vídeo com Hideo Kojima apareceu nos telões. O criador da série Metal Gear Solid apresentou a música tema, que arrepiou até mesmo aqueles que não conheciam nada sobre a franquia.

Após o emocionante Shadow of




TOMMY TALLARICO

Tallarico é um dos maiores compositores de game music do mundo. Ano passado ele entrou no Guiness Book por ser o artista com mais músicas publicadas em jogos - 275 no total, passando por Tony Hawk Pro Skater, Spider Man, Earthworm Jim, Unreal, Mortal Kombat, Time Crisis, Metroid e muitas outras. Ele é primo de Steven Tyler, vocalista da banda Aerosmith, e isso explica seu sangue de showman. Muito extrovertido, Tallarico conversou bastante com a equipe da NW e disse que em todos os lugares por onde passa sempre perguntam qual é o melhor lugar para tocar, e ele responde "Brasil, com certeza". Tommy admira muito o público brasileiro - e as brasileiras. Perguntamos de onde ele tira tanto fôlego e energia, a resposta foi simples e direta: "delas".

Durante todo o espetáculo, Tallarico dá prêmios, conversa com a platéia e toca suas várias guitarras - uma do Homem Aranha, inclusive. No último show, em São Paulo, ele estava visivelmente cansado. Afinal de contas, foram quatro grandes shows em apenas uma semana, e ele já partia para os Estados Unidos para fazer mais apresentações. Ele prometeu que ano que vem eles voltam. Nós vamos cobrar.

fotos: Gabriel Lupi

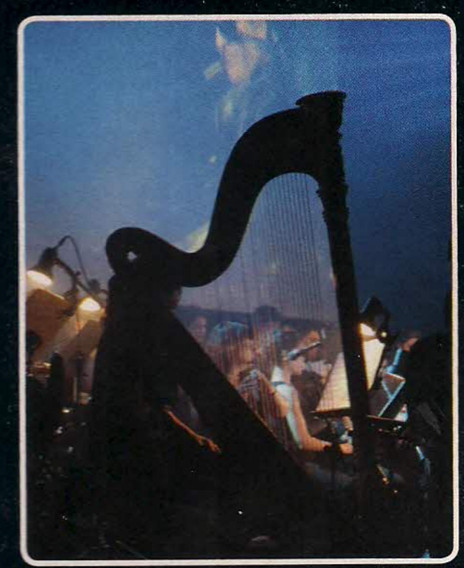
## AS 5 MÚSICAS QUE QUEREMOS ESCUTAR EM 2010

1- Legend of Zelda (sempre em primeiro lugar)
2- Super Smash Bros. Brawl
3- F-Zero
4- Donkey Kong Country
5- Mario Kart

## AS NOSSAS 5 MÚSICAS FAVORITAS DA TURNÊ 2009

1- Chrono Cross
2- Legend of Zelda
3- World of Warcraft
4- Metal Gear Solid 3
5- Chrono Trigger





Colossus, a platéia ficou eufórica quando Tallarico anunciou que iriam tocar uma das músicas mais requisitadas pelos jogadores: Metroid que é um dos maiores clássicos da Nintendo e recebeu um carinho enorme do público, que foi a loucura.

E a Nintendo só tinha começado a dominar o espetáculo. Antes do intervalo, Tallarico chamou ao palco uma convidada especial: Laura Intravia, conhecida como "Flute" Link. A garota de apenas 22 anos virou um fenômeno no canal de vídeos Youtube ao aparecer tocando a música tema em sua flauta, vestida de Link.

Laura subiu ao palco e fez a sua apresentação. Todos os arranjos foram feitos por ela e quando a trilha da Ocarina foi tocada, deu para perceber a emoção dos fãs do game de RPG mais famoso da Big N.

Depois do intervalo, a platéia contemplou outros grandes sucessos. Koji Kondo, produtor musical responsável pelos jogos da série Zelda e Mario, apresentou a música tema do bigodudo. Não importa quantas vezes escutemos este som, ele simplesmente não enjoa. Mas as grandes surpresas da noite ainda estariam por vir, mesmo depois do final do show.

Como é de praxe em praticamente todos os espetáculos musicais






Ela tem apenas 22 anos e é um sucesso no Youtube. A jovem americana Laura se veste de Link e toca arranjos de Legend o Zelda em sua flauta. A apresentação da menina fez o público rir e se divertir com a pequena peça teatral que ela criou para o espetáculo. Mas não pense que apenas o rostinho de Laura foi o que encantou a platéia; sua perícia com o instrumento é impressionante e fez todo mundo ir ao delírio quando "solou" o tema principal de Zelda. Mas a surpresa veio quando, durante a música de God of War, Laura apareceu no palco com um vestido e cabelos soltos e mostrou que além de uma ótima flautista, é uma exemplar cantora lírica. "Eu estava na escola e a minha professora de música disse que eu deveria tentar cantar, e então eu comecei", nos contou Laura. Nós ainda perguntamos de onde ela tira aquela voz, já que é tão nova e pequena - pouco mais de 1,60. A resposta foi "É o que todos me perguntam, nem eu sei", brincou a garota que saiu pela primeira vez dos Estados Unidos para fazer a turnê no Brasil.

do mundo, após acabar a lista de músicas "normal", o público sempre pede um bis. E o bis do Video Games Live 2009 foi composto pelas músicas mais pedidas pelos brasileiros. Começou com a trilha inesquecível do robozinho azul Mega Man e terminou em um incrível arranjo de Chrono Trigger e Chrono Cross tocado pela orquestra, Tommy, Laura e o incrível compositor Norihiko Hibino, responsável pelas trilhas da série Metal Gear Solid, que tocou saxofone e fechou com chave de ouro a apresentação.

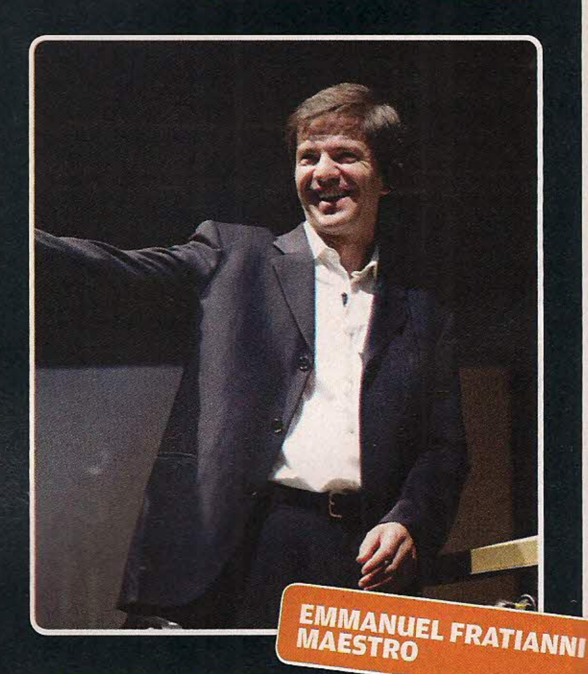
Todas as pessoas que foram ao VGL, seja em Minas Gerais, Bahia, Rio ou São Paulo, saíram felizes e sorrindo. A equipe da NW que estava presente ao evento teve a chance de observar toda essa galera e chegamos a conclusão de que todos estavam satisfeitos com tal espetáculo.

Ainda não é um show perfeito, mas o Video Games Live está tentando se reinventar a cada ano. Só pelo carinho do público brasileiro, já é imperdível. Nós esperamos que a lista de cidades onde a orquestra se apresenta aumente ainda mais no ano que vem e que mais e mais pessoas possam conferir de perto um dos mais inusitados shows de música erudita que o mundo já viu.

## ANIMAÇÃO CARIOCA

Nossa equipe acompanhou os shows em Salvador, Rio e São Paulo. Percebemos que o público carioca foi o que mais se envolveu durante o espetáculo, gritando muito, acompanhando cada música com palmas. Mas em compensação, o Canecão, famosa casa de shows da cidade maravilhosa, acabou ficando pequeno demais para o espetáculo. O teatro Castro Alves em Salvador é magistral. As pessoas acompanharam o show todas sentadas e com uma visão muito boa da apresentação - mesmo que ainda um pouco distante do palco. Em São Paulo foi onde encontramos mais gente. O espaço HSBC estava lotado até o último centímetro, só que diferentemente do Canecão, o local tinha uma infra-estrutura melhor para acomodar tanta gente. Pena que a pista era muito ao fundo e o pessoal teve que assistir o tempo inteiro de pé. Quem pagou mais por um espaço VIP ou camarote se deu muito bem.

A grande atração da turnê do VGL 2009 não foi a nova seleção de músicas e muito menos o concurso de Guitar Hero Aerosmith. O que motivou os fãs de game music a comparecer pela quarta vez no espetáculo (no caso do Rio, única cidade que recebeu os shows todos os anos) foi a presença de Norihiko Hibino. Você pode até não conhecer de nome, mas esse compositor veio direto do Japão para tocar a música tema de uma série que ele trabalha. Acho que você deve conhecer, se chama Metal Gear Solid. O saxofonista tocou Snake Eater, tema de Metal Gear Solid 3, um dos momentos mais incríveis do espetáculo. Em todas as apresentações, Hibino foi aplaudido de pé e ficou extremamente contente com a recepção. "Isso é maravilhoso, o povo brasileiro tem uma energia que nunca vi parecida. Quando o Tommy me disse que esse era o melhor lugar para se tocar, ele estava certo", nos contou o compositor da série que vendeu mais de 20 milhões de cópias em todo o mundo.

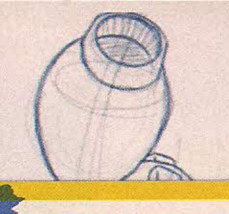


EMMANUEL FRATIANNI MAESTRO



NORIHIKO HIBINO

Jack Wall, o maestro e co-criador do Video Games Live, não está participando da turnê 2009. Para seu lugar, Tallarico convidou o pianista italiano Emmanuel Fratianni, que já havia participado de outros projetos do Tommy, como o jogo Advent Rising, de Xbox. Em todos os shows Emmanuel pareceu estar muito a vontade e teceu vários elogios aos músicos da orquestra Vila-Lobos. Perguntamos se ele toparia voltar ao Brasil se ano que vem Jack Wall resolvesse tirar outras férias. "Eu duvido muito que ele tire férias ano que vem", brincou. "Mas se eu for convidado, certamente virei".







**ELOGIOS E SCRIBBLENAUTS!**

Bom, essa é a primeira vez que mando uma mensagem para vocês e não podia deixar de elogiar a revista que está muito "massa". O visual está bem diferente e como vi na revista #127, está seguindo as novidades da Big N. Agora que comprei meu DSi devo ficar mais ligado na revista, já que só tinha o GBA SP. Bom, seria de bom proveito uma matéria mostrando uma lista de jogos para DS que valem a pena jogar, já que são inúmeros os títulos. Aguardando Scribblenauts (PT). Parabéns pelo empenho e um forte abraços para todos.

Matheus de Sá Cardeal
Via E-mail

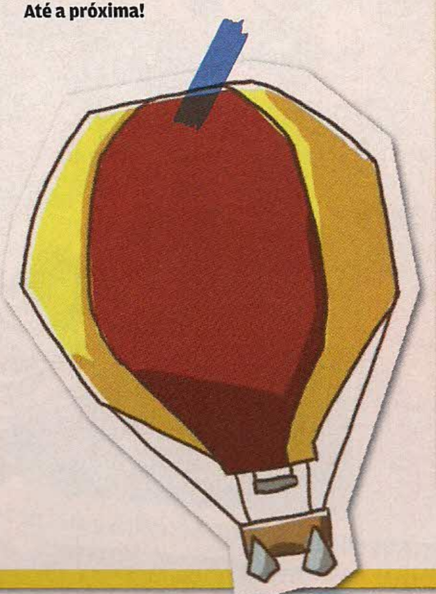
**Olá Matheus, tudo bem? A sua idéia de uma lista de bons jogos para o DS é genial! Todos os meses a revista tenta analisar e falar sobre os melhores lançamentos do mês. No nosso site oficial que é www.nintendoworld.com.br, nós colocamos uma lista dos 10 melhores jogos do aparelho nos últimos tempos. Dá uma passadinha lá para conferir!**
**Ah, e Scribblenauts é um jogo muito bacana! Você não vai se arrepender!**
**Um abraço!**

**UM REVIEW?**

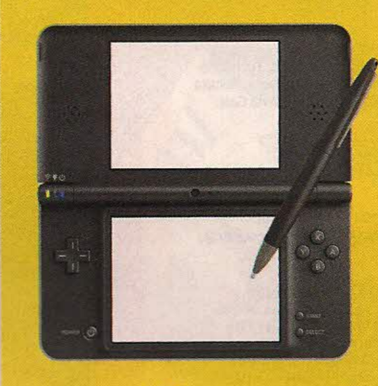
Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans é um jogo baseado na série Z do anime, certo? ERRADO! O título original do jogo é Dragon Ball Kai: Saiyajin Raishuu, baseado na série Kai, um remake da série Z, que recebeu nova abertura, encerramento e dublagem. Também composta por uma nova trilha sonora, essa nova série foi remasterizada, e possui 191 episódios a menos, com um total de 100 episódios a serem exibidos. Porque tem tantos episódios a menos? Essa série não possui mais os fillers (aquelas partes que constituem o anime mas não aparecem no mangá), como a parte em que Goku cai no inferno. A ação também está mais rápida, com a adição de algumas cenas novas para completar as já existentes. A série ainda está em exibição, com 27 episódios (já em Namek) na semana do dia 16, com um episódio novo a cada semana. Voltando à série Z, uma "Herrata" da NW, na edição 126: na página 46, onde há um anexo da cronologia da série, disseram que três anos se passaram desde a chegada de Raditz até a chegada de Vegeta e Nappa, quando, na verdade, Piccolo se surpreende por terem chegado um pouco antes do prazo de um ano que Raditz havia mencionado. Pra finalizar esse e-mail, um pouco de azar: comprei um controle de GC só para jogar os dois Metroid Prime do console, já que já tinha zerado Corruption. No dia seguinte da compra, comprei uma revista NW que dizia que a Big N estava fazendo Remakes de games do famoso cubo para o Wii. Bom, não foi de tudo uma perda, agora posso jogar os games do virtual console, pelo menos.

Daniel R. Carvalho
Taubaté
Via E-mail

**Olá Daniel! Nossa o que você fez aí em cima tá parecendo uma das nossas análises! Obrigado por escrever pra gente! Dragon Ball Kai é aquela série que o próprio criador Akira Toriyama disse que gostaria de ter feito né? Tipo um Director's Edition assim. Só ficamos um pouco tristes com a ausência das aventuras de Goku criança. Acho que sempre foi uma das partes mais engraçadas da série e que em Kai acabou virando um mero resuminho.**
**O pessoal aqui na redação é ruim com números mesmo. Você está certo! Realmente, Vegeta e Nappa chegaram um pouco antes da data revelada por Raditz. Obrigado pelo aviso! Como punição, nós vamos açoitar os redatores responsáveis com 10 chibatadas!**
**Agora em relação aos controles de Game Cube não se preocupe. Você vai usar muito!**
**Daniel, os jogos que estão no Wii Ware e no Virtual Console são o máximo! Fique esperto na nossa nova seção Downloads e confira sempre os destaques da web.**
**Até a próxima!**



## CARTA DO MÊS

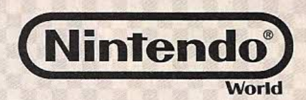


**NOVO NINTENDO DSI?**

Eu gostaria de saber sobre o novo DS que a nintendo vai produzir e se e verdade que ele vira com um chip gráfico da NVIDIA e que terá graficos comparados ou melhores a concorrência? e quando sai as versões americanas do Pokémon Heart Gold e Soul Silver ? E quando vira o detonado dessa nova versão do Pokémon? um grande abraço.

Felipe Diego
São Paulo - SP
Via E-mail

**Olá Felipe, obrigado por escrever pra gente! Então, a Nintendo anunciou um novo modelo de DSi, o LL, que você confere na seção HotShots desta edição! Só que pelo que andam dizendo por aí, a Nintendo estaria produzindo um novo portátil que seria uma verdadeira evolução do DSi. Este novo videogame viria com o chip processador Tegra, da NVIDIA e seria lançado no ano que vem. Ainda não sabemos muito sobre isso e o que anda se falando por "baixo dos panos" no mercado de games não dá para usar como informação oficial. O chip Tegra é bastante poderoso, e a versão atual dele é, sim, mais forte que o chip presente no portátil da concorrente. Os novos Pokémon devem chegar por aqui no primeiro semestre do ano que vem, ainda não tem data oficial confirmada. Em breve devemos ter muitas novidades. Com certeza um detonado deve sair nas próximas edições, assim que o game chegar ao Brasil!**



**TAMBOR GESTÃO DE NEGÓCIOS**

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Villiegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Renato Siqueira

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte), Daniel Chagas, Natalia D'Olivo (designers)

REDAÇÃO
Beatriz San't Ana, Daniel Driussi, Edson Kimura, Fernando Filho, Filipe Albuquerque, Flavio Croffi, Geraldo Figueras, Guilherme Martinelli, Isabel Marcondes, Lucas Patricio, Mateus Lôbo, Odir Brandão, Orlando Ortiz, Paula Romano, Ricardo Farah

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadú (Alberto Kaduoka)

GERENTE DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

Executiva de Contas
Alessandra Soares

CONTATO
Ewerton Martins
Isabel Reis

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PROGRAMADOR
Roger Diniz

WEBDESIGNER
Thiago Hila

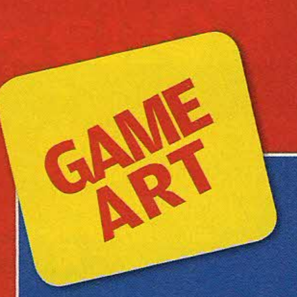
PARA ANUNCIAR
publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores, enviar email para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
Rua Heitor Penteado, 585 Sumarezinho
CEP 05437-000 São Paulo SP
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 128

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP






# MARIO BROS "ENTUBADO"!

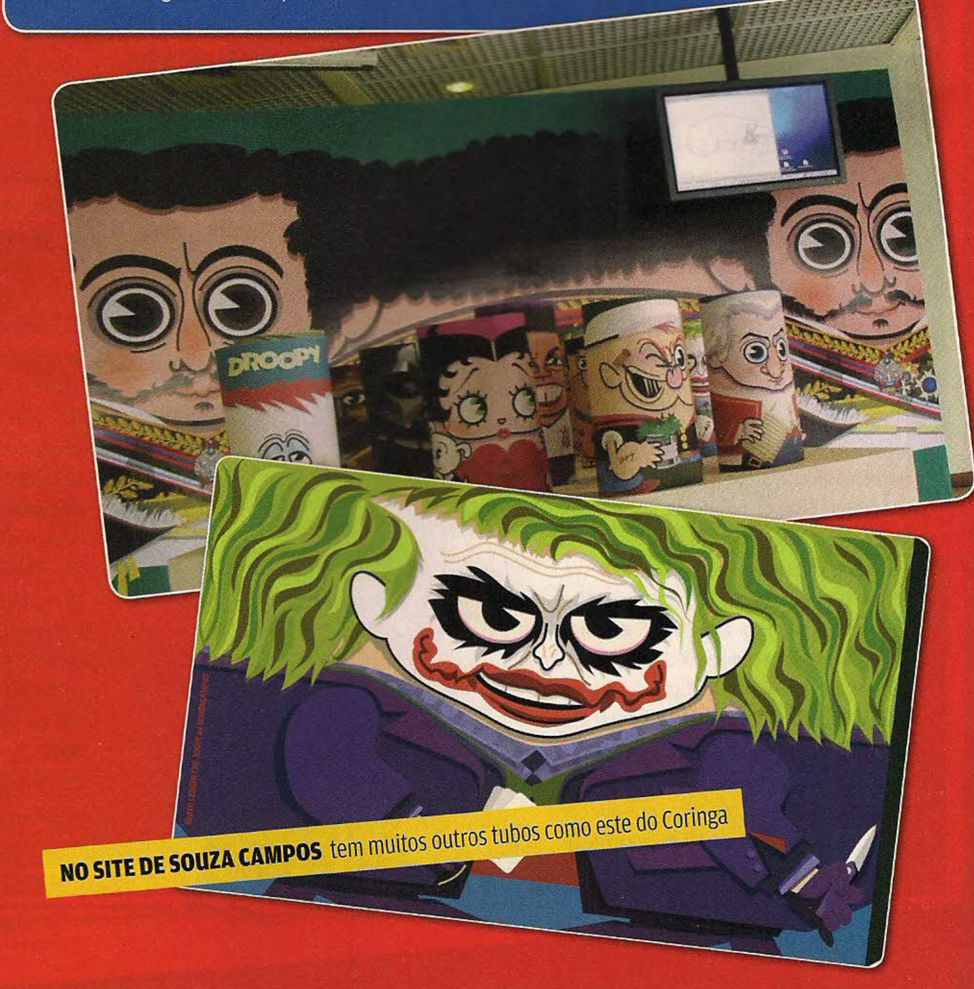
**ENCANADOR VIROU TUBO NAS MÃOS DE UM ARTISTA BRASILEIRO**

Você já ouviu falar de um cara que faz caricaturas de personalidades da cultura pop em forma de tubo? Isso é exatamente o que o talentoso artista Eduardo Souza Campos fez com Tubeland. Ele adora criar novos conceitos de arte e nesta você cria um ilustração "chapada" quando a enrola em forma de tubo e cola as duas pontas, a imagem vira um bonequinho.

Para ter acesso ao Tubeland é preciso entrar na página do artista na internet (http://souzacampus.com/tubeland/), baixar a imagem e imprimir. Fácil, fácil! E foi dentre personalidades "entubadas" como Dom Pedro I, Luluzinha, Coringa e o rei Pelé que encontramos o nosso herói, Mario (veja na página seguinte!). O Eduardo adora games e é da época dos jogos mais antigos: "Sou fã de clássicos como Space Invaders e Mario Bros." Tá explicado, o porque do encanador ser o personagem favorito do cara.

O trabalho de Eduardo é um exemplo para quem gosta de arte. Autodidata desde criança, o rapaz cresceu em meio à leitura, oficinas e observação de todo tipo de desenho e animação. No ramo há quase 20 anos, Eduardo já produziu desde posteres, Stickers, Toy Art até desenhos animados para diversos tipos de comerciais, seja para a TV ou mesmo para a internet. Fique esperto no site do cara porque ele está sempre fazendo exposições de seus trabalhos.

— Flavio Croffi




**NO SITE DE SOUZA CAMPOS** tem muitos outros tubos como este do Coringa


souzacampus.com/tubeland
Cole Aqui



Disney XD
SM
IRON MAN
HOMEM DE FERRO
ESTREIA 21 DE NOVEMBRO
SÁBADOS E DOMINGOS 16H
NOVA SÉRIE
DisneyXD.com.br
L
LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS
IRON MAN: TM & © 2008 Marvel Entertainment, Inc. Animated series
© 2008 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries, Method Animation,
Luxanimation, France 2, DQ Entertainment. All rights reserved
© Disney